#267 PS3 • PS4 • XBOX 360 • XBOX ONE • Wii U • PC • iOS • ANDROID • PS VITA • 3DS • VR

# POWER UNLIMITED

EXTRA!!! DUBBELPOSTER HITMAN & LARA

## HITMAN
ZANDBAKKEN VOL MOGELIJKHEDEN

## DYING LIGHT: THE FOLLOWING
DIKKE DLC

## QUANTUM BREAK
VISITEKAARTJE VOOR DE XBOX ONE

## GAMEN OF LEVEN
WAT IS LEUKER?

WIN! EEN PS4 + EEN SF V ARCADE KAST!




WWW.PU.NL

MAART 2016

BP € 4,95



8 718226 104311 01603

PLUS: XCOM 2 IS BUITENAARDS GOED • THE WITNESS GETUIGT VAN GENIALITEIT • ALLES OVER NARUTO PLUS ULTIMATE NINJA STORM 4 IN DE FLIPCOVERVIEW • CO-OP HOMEFRONT: THE REVOLUTION IS ALLES BEHALVE... REVOLUTIONAIR • OXENFREE MÓET JE GEWOON SPELEN • MODDERVET SCHEUREN MET DIRT RALLY EN SÉBASTIEN LOEB RALLY • DE MEEST BIZARRE GAMERECORDS • DE MOBILE GAMES VAN NINTENDO • UNRAVEL ONTROERT • PIPLUP JURJEN SPEELT POKÉMON SUPER MYSTERY DUNGEON • BRAVELY SECOND IS EEN HEERLIJK AVONTUUR • EN NOG VEEL MEER...





THE NEXT
EVOLUTION
OF AN ESPORT
LEGACY.
steelseries

# SIBERIA 200

The Siberia 200 gaming headset combines the comfort and sound of the best-selling Siberia V2 with quality updates, reclaiming its title as the best gaming headset in eSports and PC gaming.

# A DECADE OF SIBERIA

The Siberia line is known for being the most comfortable PC gaming headset - unmatched by any other gaming peripherals brand. For years, gamers everywhere have been choosing Siberia, from neighborhood LANs to some of the largest eSports tournaments.

**CHOOSE YOUR COLOR AT**

bol.com




ALTERNATE

MediaMarkt
Ik ben toch niet gek.









Pag. 048

# INHOUD

We dachten even dat het genre der pure rallygames op z'n retour was, maar in dit nummer bewijzen DiRT Rally en Sébastien Loeb Rally Evo het tegendeel. Jumpuuuuh!


Pag. 022


Pag. 026



Pag. 028


Pag. 058



Pag. 066

## COVERVIEW


014 GOLD AWARD STREET FIGHTER V PS4 / PC


## FIRST LOOK


022 RECORE XBOX ONE


## PREVIEWS


024 HITMAN PS4 / XBOX ONE / PC
026 DYING LIGHT: THE FOLLOWING PS4 / XBOX ONE / PC
028 HOMEFRONT 2 PS4 / XBOX ONE / PC


## REVIEWS


058 GOLD AWARD XCOM 2 PC
061 UNRAVEL PS4 / XBOX ONE / PC
062 GOLD AWARD THE WITNESS PS4
064 POKÉMON SUPER MYSTERY DUNGEON 3DS
065 OXENFREE XBOX ONE / PC
066 SÉBASTIEN LOEB RALLY EVO PS4 / XBOX ONE / PC
068 BRAVELY SECOND 3DS
069 WARHAMMER 40,000 FREEBLADE iOS
070 OOK GESPEELD
RESIDENT EVIL: ORIGINS COLLECTION • BADLAND 2 • THAT DRAGON, CANCER • NEW SUPER MARIO BROS. Wii • ASSASSIN'S CREED CHRONICLES: INDIA • ACT IT OUT! EEN POTJE HINTS • THIS WAR OF MINE: THE LITTLE ONES • PUNCH CLUB • DARKEST DUNGEON • DRAGON'S DOGMA • PONY ISLAND
081 NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA STORM 4 PS4 / XBOX ONE / PC


## SPECIAAL


031 TOP 10: GAMESHIT WAAR WE IN NEDERLAND JALOERS OP ZIJN
032 OP BEZOEK BIJ DOUBLEDUTCH GAMES
034 PURETRO OVER CONTROLLERS
038 DKC 2: DIDDY'S KONG QUEST IS HET GAME-MONUMENT VAN GRADDUS
040 DE MEEST BIZARRE GAMERECORDS
043 HET BESTE VAN PU.NL
044 DEVELOPER EPIC IS HET KWIJT
046 SCHOKKENDE UITSLAG! IS GAMEN LEUKER DAN REAL-LIFE?
048 DE CONSOLE VERSIE VAN DIRT RALLY
050 JAN SPEELT MET DE TIJD IN QUANTUM BREAK
054 DUTCH COMIC CON 2016 WORDT VET
056 WAT WORDEN DE MOBIELE GAMES VAN NINTENDO?
083 SPECIAL: ALLES OVER NARUTO


## VAST


006 DE REDACTIE
008 PUMMUNITY
009 DE ABONNEE VAN DE MAAND
010 OPUNIE
021 DE KULUM VAN BAS SLENDERS
030 VANAF NU WORDT HET SPECIAAL
069 GRATIS GAME VAN DE MAAND
070 OOK GESPEELD
074 PULARIA
075 QUIZT JE DAT?
076 SMORGASBORD
079 FRAMEDROP!





## COLOFON

**POWER UNLIMITED**



**UITGEVER** *Michiel Verheijdt*
**HOOFDREDACTEUR** *Jan Meijroos*
**EINDREDACTEUR** *Ed Wiggemans*
**REDACTIE** *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado, Nino de Vries en Tjeerd Lindeboom*

**REDACTIE-ADRES** Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
**INTERNET** www.pu.nl
**VORMGEVING** *Johnny Rijbroek*
**ILLUSTRATIES** *Jordi Peters*
**ACCOUNTMANAGER**
*Aryaty Krancher* • 023-5430000

**ADVERTENTIES AANLEVEREN**
*Marco Verhoog*
**KLANTENSERVICE**
Tel. 023-5364401
**DRUK**
Senefelder Misset Doetinchem

**ABONNEMENTEN**
Abonneren kan via de website
**www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar. Een jaarabonnement kost € 55,00. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

**OVER OPZEGGEN:**
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd.
Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via: **023-5364401**.

***PRIVACY*** Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door Reshift Digital, de verantwoordelijke voor je gegevens.
Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
**Reshift Digital**
**t.a.v. Klantenservice,**
**Richard Holkade 8**
**2033 PZ Haarlem.**
Tel. 023-5364401
Bereikbaar tussen 10.00 en 14.00 uur

# DE REDACTIE

## VECHTEN OP ALLE FRONTEN



Als gamesmagazine voeren we iedere maand weer een gevecht om alles op tijd binnen te krijgen. En dan heb ik het niet alleen over teksten voor Ed of vroege reviewcodes (dat laatste fenomeen is inmiddels zo goed als uitgestorven - behalve bij Nintendo, waarvoor dank), maar ook op het gebied van assets (screenshots, artwork) is het ieder nummer smeken, mailen, leuren en zeuren tot we een ons wegen. Het is tegenwoordig geen uitzondering dat we soms weken na een pers-event pas assets krijgen. Geen ramp voor onze site, maar voor de deadline van het blad elke keer weer spannend. Ook The Witness - een briljante puzzelgame voor de PS4 - zorgde voor irritatie. Terwijl Amerikaanse media al live gingen met reviews, moesten we in Europa nog codes krijgen! Het was kielekiele maar het is uiteindelijk gelukt, met als resultaat een sprankelende review elders in deze PU. Gelukkig kwam Capcom deze maand wel lekker op tijd, zodat we jullie op de dag dat Street Fighter V uitkomt op een uitgebreide review kunnen trakteren. Bovendien valt er deze maand dubbel virtueel te knokken, want als je de PU omdraait, hebben we nóg een fijne vechtgame voor je! ● *Jan*




DAN MAAR EEN SELFMADE BOXSHOT!

# IEMAND MOET HET DOEN

Waar Jan in Finland culinair werd verwend (zie ook Smorgasbord) had Nino het in Polen op dat gebied heel wat minder getroffen bij de makers van zombiegame Dying Light. De lunch was een opgewarmde prak van onbestemde herkomst, die er dan ook snel weer uitkwam.
Bleek als een zombie twijfelde Nino of ie 's avonds niet toch maar beter z'n hotelkamer op kon zoeken, maar uiteindelijk besloot hij keihard door te gaan, en na een wodkaatje of zeven voelde hij zich gelukkig alweer een stuk beter. Tja, iemand moet het doen, hé?




**Nino**



**Betreurde deze maand...**

... het vertrek van stagiairs Bob en Leen. Twee van de beste die we ooit gehad hebben. Het ga jullie goed boys!

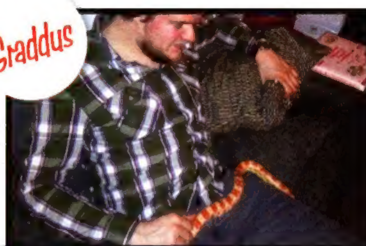
**JJ**



**Ging deze maand...**

... uiteindelijk toch naar Star Wars: The Force Awakens, en ik kreeg er een beetje een slappe lightsaber van. En daar wil ik het bij laten om andere redacteuren niet voor het hoofd te stoten.

**Graddus**



**Kreeg deze maand...**

... plotseling een slang in zijn schoot geworpen. Bang? Nee joh, na vijf Metal Gear games ben ik inmiddels een heuse Snake lover!

**Tjeerd**




**Kwam er deze maand pas achter...**

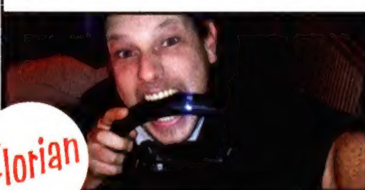
... dat Rise of the Tomb Raider een hele toffe game is! De PlayStation was bezet door mijn vriendin en dus mocht de Xbox weer effe ronken en deed dat met verve! Wat. Een. Game!

## Ondertussen...

**Zette deze maand...**

... mijn tanden in Sébastien Loeb Rally Evo en DiRT Rally. Ik heb er spierpijn van gekregen en dat is nooit goed, want dan gaat het te veel op sporten lijken. Het moet wel leuk blijven!

**Florian**



**Kwam er deze maand achter...**

... dat Street Fighter V prima te spelen is zonder arcadestick, mede omdat lichte aanvallen minder belangrijk zijn in deze game. Scheelt me weer een aankoop van meer dan 200 euro!

**Samuel**



**Ontbeet deze maand...**

... met een shake van supplementen poedertjes om nog beter in shape te komen. De smaak? Zanderig, modderwater! Yuck.

**Jan**




**Jurjen**



**Stond deze maand...**

... te pissen in een trein die met een gang van zo'n 90 kilometer per uur voorbij station Duivendrecht raasde, onderweg naar een gamesborrel waar ook Ed en Samuel zouden zijn. Dus ja, daar maak je dan effe een foto van.

**Ed**



**Speelde deze maand...**

... weer eens een rolletje in een item voor PU.nl. Ik moest doen alsof ik dacht dat de halve redactie uit gevaarlijke aliens bestond, en dat ging eigenlijk bijna vanzelf.

**Wouter**



**Kwam deze maand...**

... terug van Vietnam met een hele zooi kunstige filmposters! Nu is m'n huis zó geeky, dat het 't kantoor van J.J. Abrams naar de kroon steekt.

**Wordt vervolgd...**

# NOT SO SMOOTHIE

Regelmatig worden onder de naam 'Amsterdam Game Borrel' gezellige avondjes georganiseerd waar gamejournalisten en developers onder het genot van een glaasje vruchtensap effe kunnen bijpraten.
Omdat Jurjen, Samuel en Ed een goed gesprek en een lekker glaasje vruchtensap nooit uit de weg gaan, kun je dit trio tijdens die avondjes dan ook regelmatig aantreffen.
Jammer alleen dat Sam zich onlangs niet kon beheersen en keihard aan de smoothies ging, waardoor hij het eind van de avond helaas niet ongeschonden haalde...



# VERONTRUSTEND

Als je niet beter wist, zou je zomaar kunnen denken dat we hier met een zwaar gestoorde serial killer te maken hebben, maar ongetwijfeld hebben jullie al gezien dat dit geen levensgevaarlijke psychopaat is, maar onze eigen Graddus.
Deze foto werd gemaakt naar aanleiding van een semi-wetenschappelijk onderzoek van deze Amsterdamse dwaas, waarin hij test of bepaalde activiteiten leuker zijn als je ze in het echt doet, of al gamend beleeft (zie pag. 46/47).
De uitslag is even schokkend als het plezier waarmee Graddus z'n pistool op jullie richt. Verontrustend...



# AAN DE DOOD ONTSNAPT

Als de ogen van Wouter op de foto hartstikke rood zijn... heeft de drukker goed werk geleverd. Hier zien we namelijk Wouter in zijn wilde jaren waarin zijn geest nog weleens werd verruimd.
De reden dat we deze enigszins confronterende jeugdfoto hier plaatsen, is zijn review van XCOM 2, waarin een angstaanjagend avontuur in het Veendamse nachtleven een belangrijke rol speelt.
Hoe Wouter dat incident uiteindelijk overleefd heeft, lees je elders in dit nummer, maar dat hij er voor de rest van z'n leven een flinke tik aan heeft overgehouden, kunnen we hier op de redactie dagelijks ervaren.



# EFFE GEEN DRUK

Als je weet dat de foto links niet Jan z'n winnende was voor 'de Poseur van de Maand', dan kun je wel nagaan wat een hoog niveau je in Smorgasbord nog van hem gaat tegenkomen.
Tja, en als je al jaren geleden de ultieme Hitman-pose voor je rekening hebt genomen (rechts), is het ook weleens fijn als je eindelijk een keer op de foto kan zonder die druk waar je als professioneel poseur altijd maar onder gebukt gaat.





# KONINKLIJKE RACEZETEL

Florian had een lekker maandje als raceliefhebber. Niet alleen zag Sébastien Loeb Rally het licht, ook mocht hij in Engeland de console versie van DiRT Rally aan de tand voelen.
Codemasters had de ultieme omstandigheden gecreëerd met zó'n tof stoeltje dat Florian ter plekke informeerde wat dat dingetje nou zo'n beetje moest kosten. Het antwoord maakte gelijk een eind aan al z'n illusies, want voor de prijs van dat toffe racestoeltje kun je een kleine middenklasser aanschaffen. Een échte auto, welteverstaan...




# WINNEN?

Check snel pagina 77!



# PUMMUNITY

**De internetgekkies op PU.nl worden er gelukkig niet normaler op, dus gaan we lekker door met de PUmmunity; hét platform bij uitstek voor de internettende gamer die daadwerkelijk iets te melden heeft!**

## Gelogen

Wowgek7 is een markant figuur, en zoals 't een markant figuur betaamt, zorgt de beste man altijd voor kleurrijke comments. Een cruciale factor voor deze rubriek.
Nadat de adviesprijs van de Oculus Rift werd onthuld en een stuk hoger uitviel dan verwacht, was wowgek7 er dan ook als de kippen bij om zijn onvrede te uiten.
Arme wowgek7, gelukkig was Thrawn niet te beroerd om hem een hart onder de riem te steken.

wowgek7 — 52 minuten geleden — Reageer
1 groot bullshit verhaal lekker simpel ja we hebben slecht gecomuniceerd sorry.
jullie hebben over veel dingen gewoon glashard GELOGEN.

Thrawn — 44 minuten geleden
ik hoop dat je er overheen komt. Moet lukken.

CHECK!
CHECK! PU.nl/Wowgek7oculus

## Hond tegen vloeken

Ook Doggyhair is inmiddels een vaste gast in deze rubriek, en ondanks dat hij negen van de tien keer zo irritant is dat de moderators hem wel kunnen wurgen, komt ie zo héél af en toe weleens grappig uit de hoek.
Zo ook in deze reactie onder een nieuwsbericht over That Dragon, Cancer waar hij als een ware aspirant moderator effe laat weten dat 'cancer' een ongewenst woord is op de site.
Thanks Doggyhair, we waarderen je inzet.

Doggyhair — 26 minuten geleden — Reageer
Uh, hallo.. Je mag geen cancer zeggen op de PU site,,

NightSniper — 15 minuten geleden
ban!

CHECK!
CHECK! PU.nl/ThatDoggyCancer

## Rukker deluxe

Elk jaar geeft een niet nader te noemen website met filmpjes van naakte dames een rapportage vrij over welke consoles het meest worden gebruikt om hun website te bezoeken.
Er zijn blijkbaar mensen die het liefst hun erotica op de Wii U of PS4 kijken. Wij hebben geen idee waarom, en Badass87 blijkbaar ook niet.

Badass87 — 6 dagen geleden — Reageer
Wat een faal om krampachtig te proberen te verbergen dat je continu naar porno zit te surfen. Ikzelf loop nog vaker naar porno te surfen op het wereldwijde web dan dat ik zit te te gamen.

CHECK!
CHECK! PU.nl/FapFapFap

## Koester de nuance

Waarom zeggen we eigenlijk nog schrijven als niemand meer schrijft? Hmm???

XziasX — 1 week geleden — Reageer
Goed geschreven.

MarcusMaximus — 1 week geleden
getypt.
GETYPT!!!

CHECK!
CHECK! PU.nl/SchrijvenVStypen

# ABONNEE VAN DE MAAND

3DS • VR

# JASPER VREUGDENHIL

TJEERD | KOMT OP DE KOFFIE



Wil jij ook Abo van de Maand worden? Stuur dan een mailtje naar redactie@powerunlimited.nl o.v.v. Abo vd Maand.

**Na maandenlang rondzwerven in de verste uithoeken van Nederland, mocht Tjeerd zich eindelijk opmaken voor een thuiswedstrijd bij Jasper in Haarlem. En Jasper is geen malse hoor, want hij heeft niet één maar twee PU-abonnementen: namelijk ook op ons Twitch kanaal!**

Als ik aanbel bij Jasper voelt het net alsof ik op bezoek ga bij een goede kennis, want eigenlijk heb ik hem in een jaar tijd al leren kennen in de chat van de livestreams van Power Unlimited, alleen dan als 'Jaspelino'. Hij is namelijk niet alleen al jaren lid van ons tijdschrift, Jasper is ook een vaste kijker op ons Twitch kanaal en daarvan ook nog eens abonnee. En als je op alle mogelijke manieren lid bent van PU, dan ben je gewoon een baas.




Fallout 3 mag dan zijn favoriete game aller tijden zijn, de opvolger Fallout 4 zorgde ervoor dat ie een half jaar geleden eindelijk een PlayStation 4 in huis nam.

"Er was gewoon nog niets op te spelen wat mij aantrok, maar voor Fallout 4 wilde ik de PS4 wel aanschaffen...", om daar meteen aan toe te voegen dat die game een flinke tegenvaller was. "Het is niet vernieuwend genoeg, ik wil nu gewoon nieuwe shit spelen, niet iets van acht jaar geleden."



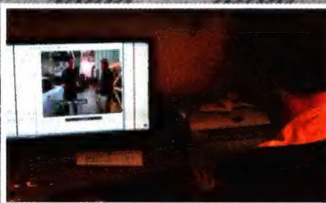

Jasper heeft dankzij zijn vader kennisgemaakt met de PU, toen die in 1993 de allereerste editie voor hem kocht.

Inmiddels probeert ie Tim, z'n zoontje van 10, ook op de juiste manier op te voeden, dus - net als z'n eigen pa - met de PU natuurlijk. "Hij vind het wel tof, games; vooral Minecraft. En we spelen samen Rocket League!"



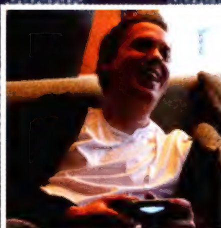
De PU-vader van het jaar is geen verzamelaar, dat kun je aan zijn 'collectie' wel zien. Hij is daar redelijk radicaal in; oude consoles gaan gewoon de prullenbak in. "Ik kan de SEGA Saturn wel twintig jaar bewaren totdat ie honderd euro meer waard is, maar daarvoor loop je er wel weer elke verhuizing mee te zeulen."

Om zijn punt te illustreren dumpt ie z'n Xbox 360 voor mijn neus in de kliko. Om 'm er een halve minuut later weer uit te grabbelen... "Anders kan ik Fallout 3 niet meer spelen..."



Jasper is een vaste kijker van onze livestreams op Twitch. Als ik werk of sta af te wassen, stond voorheen altijd mijn tv aan, maar nu is dat gewoon Twitch."

"Je hebt contact met een groep mensen die niet alleen maar met gamen bezig is. Ze hebben een verhaal, doen ook andere dingen."



"Zo bleef ik terugkomen bij de PU stream, niet alleen omdat het tof was om naar de streamers te kijken, maar ook om ermee te lullen, en eveneens met de mensen in de chat. Zo kwam ik steeds terug om bijvoorbeeld te kijken welke bullshit Wowgek7 dan weer te vertellen had. En zo is er in de loop der tijd in de PU streams een groep ontstaan waarmee we nu een appgroep hebben en ook bijna elke avond met elkaar gamen."

## VOLG ONS OOK OP TWITCH!




Lijkt het jou ook tof om onze livestreams te bekijken op Twitch? Volg ons dan op twitch.tv/powerunlimited. Je kunt op de PU-TV agenda op PU.nl checken wanneer er door ons gestreamd wordt.

## JASPERS GAME PASPOORT

**Naam:** Jasper Vreugdenhil
**Leeftijd:** 31
**Lid sinds:** 1995
**PU.nl nick:** Jaspelino
**Favo PU-redacteur:** Tjeerd!
**Favo game ooit:** Fallout 3
**Bezit:** 3 consoles, 150 games



**Power Spy**

● Dat JJ zijn woede lang niet altijd onder controle heeft, dat wisten we allang, maar Tjeerd doet weinig voor hem onder. De lange Fries hielp in een woedeaanval zijn toetsenbord compleet om zeep.

● Wat de reden was, kon de Powerspy niet precies achterhalen, Tjeerd schreeuwde iets over dat het ding zijn aanslagen niet kon verwerken.

● De Powerspy vermoedt dat Tjeerd een beetje getikt is geworden.

● Op een school in Noorwegen wordt vanaf volgend schooljaar lesgegeven in gamen en eSports.

● Dat klinkt fantastisch; kunnen die Noren straks een tien halen voor het vak Kiten of Ragequitten.

● De specs van de school PC's liegen er ook niet om, die zijn echt insane. Die Scandinaviërs doen er echt alles aan om spijbelen te voorkomen.

● Nu moeten ze alleen nog iets bedenken waardoor de leerlingen weer naar huis gaan.

● Het aantal aanvragen van Nederlandse scholen voor uitwisseling met onderwijsinstellingen in Noorwegen is trouwens vertiendubbeld. Het is alleen wel hopen dat je precies op die ene school terechtkomt.

● Sony kwam deze maand op het briljante idee om patent aan te vragen op de term 'Let's Play'.

● Althans, dat is net zo briljant als het idee om je af te trekken met een kaasschaaf.

● De rechter keurde het verzoek natuurlijk af. Voor de zekerheid waarschuwde hij ook maar meteen voor de gevaren van de kaasschaaf. Je weet maar nooit met Sony...

● Een Canadese vader kreeg de schrik van z'n leven toen er achtduizend dollar van zijn creditcard was afgeschreven voor FIFA Coins.

● Zijn zoon dacht namelijk dat er slechts een eenmalig bedrag werd afgeschreven van de creditcard, en dat ie daarna kon kopen wat ie wilde. »



# GOEDE GAMEFILMS? HET MOET NIET GEKKER WORDEN!

**Begin met film/gameliefhebbers over 'gamefilms' en je kunt rekenen op rollende ogen en gekreun. Gamefilms zijn, inderdaad, bijna altijd ruk. Toch lijkt 2016 daar verandering in te brengen. Maar liefst vier op games gebaseerde films staan op stapel. En... ze lijken alle vier helemaal niet slecht te worden.**

door: **Jan**
twitter.com/janmeijroos

## 1) RATCHET AND CLANK

**Regie:** Jericca Cleland, Kevin Munroe
**Cast:** James Arnold Taylor, David Kaye, Jim Ward, Sylvester Stallone, Rosario Dawson, Paul Giamatti, John Goodman
**Wanneer:** 20 april 2016
**Potentie:** Dit beruchte PlayStation duo leek altijd al prima geschikt voor een (animatie)film, en dit voorjaar gaat het er dan eindelijk van komen. Met de voice-cast zit het dubbel en dwars goed (Stallone!) en de eerste beelden tonen die kleurrijke slapstick humor waar de games ook om bekend staan.



## 2) THE ANGRY BIRDS MOVIE

**Regie:** Clay Kaytis, Fergal Reilly
Cast: Jason Sudeikis, Josh Gad, Maya Rudolph, Kate McKinno, Bill Hader, Peter Dinklage
**Wanneer:** 26 mei 2016
**Potentie:** Ik snap je scepsis en je aandrang om hier met een grote boog omheen te lopen, maar de regie wordt gedaan door Disney veteranen en de stemmen en de personages lijken ook spot-on. Check een paar trailers en je zal zien dat dit niet zo kut wordt als het op papier lijkt.



## 3) WARCRAFT: THE BEGINNING

**Regie:** Duncan Jones
**Cast:** Travis Fimmel, Paula Patton, Robert Kazinsky, Ben Foster, Dominic Cooper
**Wanneer:** juni 2016
**Potentie:** Duncan Jones heeft zich in zijn jonge carrière als regisseur al dubbel en dwars bewezen met films als Source Code en het briljante Moon. Bovendien is Jones (zoon van wijlen David Bowie) een groot Warcraft fan. Moet goedkomen, toch?



## 4) ASSASSIN'S CREED

**Regie:** Justin Kurzel
**Cast:** Michael Fassbender, Marion Cotillard, Brendan Gleeson, Jeremy Irons, Michael Kenneth Williams
**Wanneer:** 22 december 2016
**Potentie:** Een cast met grote namen is niet per definitie een garantie voor succes, maar Ubisoft neemt ruim de tijd voor deze eerste film-adaptie van de Assassin's Creed serie. En de debuutfilm van deze regisseur was erg goed.






## PRIJS PLAYSTATION VR PAS BEKEND ROND E3

VR is het heetste snoepje van het moment. Iedere week, wat zeg ik, bijna iedere dag, wordt er wel weer wat info gelekt.

Veel van die info is wishful thinking en koffiedik kijken. Met name de Gamestops en Amazons van deze wereld verzinnen de prijzen voor de sets waar je bij staat, om ze vervolgens weer in te trekken of ontkracht te zien worden door de bedrijven die de VR-brillen daadwerkelijk maken.

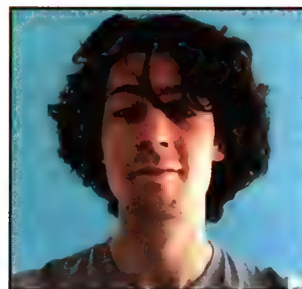
De Glazen Bol voorspelt dan ook dat Sony zich voorlopig niet in de kaarten laat kijken wat betreft de consumentenprijs van PlayStation VR. Dat zal pas vlak voor of tijdens de E3 gebeuren.

Na de ophef over de hoge prijs voor de Oculus Rift kijkt Sony eerst effe rustig de kat uit de boom. Al helemaal nu HTC Vive op 29 februari haar pre-order acties begint en dan dus de prijs voor hun VR-set bekend zal gaan maken. Zo kan Sony lekker achterover leunen en anticiperen op de reacties in de markt.

Bijkomend voordeel is dat mensen met een PS4 niet eerst hun bestaande systeem hoeven up te graden om PlayStation VR überhaupt te kunnen spelen. Dat lijkt weer slim gedaan door die boefjes van Sony.



# NEDERLANDSE GAME-ONTWIKKELAAR OP FORBES LIJST



**Misschien heb je deze krullenbol laatst nog op tv gezien, bij Eva Jinek. Dan weet je dat de Nederlandse spelontwikkelaar Adriaan de Jongh daar met een goede reden zat.**

Adriaan was aangeschoven bij Jinek omdat hij als enige Nederlander in de beroemde '30 under 30'-lijst van het Amerikaanse zakenblad Forbes is opgenomen. Deze lijst bestaat volgens Forbes uit de 'toekomstige leiders op elk gebied' en bevatte ook figuren als John Boyega (Finn uit Star Wars: The Force Awakens) en José Aldo (MMA-vechter). Geen verkeerde figuren om tussen te staan.

door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Voor 'op bezoek bij' had ik Adriaan ten tijde van zijn Fingle succes al eens geïnterviewd, dus was het lijntje snel gelegd om hem eens wat over zijn plotselinge Forbes faam te vragen.

*PU: Waarom denk je dat je op die lijst terecht bent gekomen?*

Omdat ik zulke vreemde games maak, natuurlijk! Niemand anders op de wereld maakt spellen die mensen laten vingervrijen of dansen of over rare onderwerpen laat lullen. Daarnaast speelt ook zeker mee dat ik al zes jaar lang elk jaar naar San Francisco reis om daar met pers en andere ontwikkelaars te praten. Dat over mijn games praten mij zo makkelijk afgaat, maar ook dat ik mijzelf daar gemakkelijk toe zet, is een eigenschap die bij veel Nederlandse ontwikkelaars nog enorm moet groeien.

*PU: Gaan er nu ook deuren voor je open? Ik kan me voorstellen dat zoiets helpt bij het ritselen van kapitaal/subsidies?*

Ik verwacht dat mijn vermelding in de Forbes 30 under 30 inderdaad een heleboel mensen vertrouwen geeft in mijn creativiteit en unieke aanpak van games maken. Ik heb nog niets gehoord van investeerders (heren, mail mij!!) maar tot dusver heeft vooral de media in Nederland mij ontdekt. Dat zorgt ervoor dat ik een podium krijg voor een publiek dat ik normaal niet bereik, om te praten over het soort games dat de meeste mensen in Nederland niet kennen: kleinere games, artistieke games, of serious games.

*PU: Wat kunnen we in de toekomst nog van je verwachten?*

Nog meer games!!! Naast nog een mobiele dansgame (die compleet anders werkt dan Bounden, mijn eerdere ontwerp) ben ik bezig met een Where's Wally-achtige game en een game voor mensen met NAH (Niet Aangeboren Hersenletsel) om te leren beter om te gaan met te veel prikkels. PU-lezers kunnen mijn ontwikkelingen en aankondigingen volgen op Twitter:@AdriaandeJongh.

*PU: Welke Nederlanders of andere gameontwikkelaars hadden nog meer die Forbes lijst moeten halen?*

Daniel Ernst, want die maakt prachtig werk!! Zijn Shoebox Dioramas, die naar mijn weten deze zomer moeten uitkomen, zijn echt by far de beste Virtual Reality ervaringen die er op dit moment te vinden zijn. Hij benadert VR in mijn ogen op de enige correcte manier; vanaf het fundament, vanaf de kernervaring, waarna hij stukje bij beetje interacties toevoegt die logisch zijn - dus niet per se conventioneel. Check theshoeboxdiorama.com voor een impressie van zijn werk!

**"We verdienen helemaal niks aan de Oculus."**



Dat komt, Palmer Luckey, omdat voor zo'n 700 euro niemand dat ding koopt

# NETFLIX GAMES?

**Zoals bekend zijn publishers als een malle op zoek naar nieuwe manieren om geld te verdienen met hun games. DLC, free-to-play, episodic content, microtransacties... en daar kan er mogelijk nog een bijkomen: je abonneren op een uitgever.**

EA maakte onlangs bekend dat PC-bezitters voor € 4,99 per maand toegang kunnen krijgen tot hun Vault en de Early Access functie. En in die Vault zitten een hoop vette games zoals Battlefield 4 en de laatste Dragon Age.

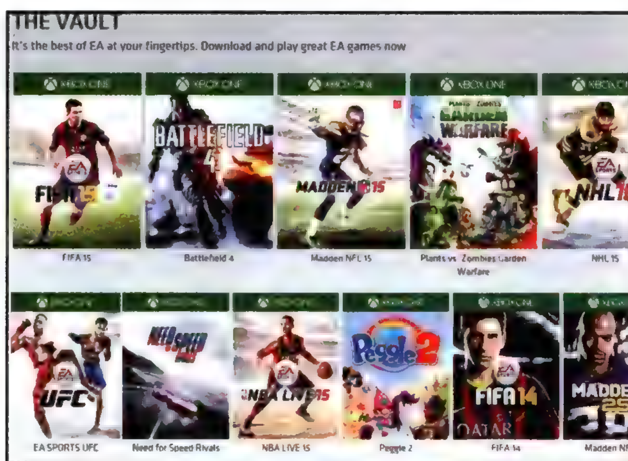
Dit abonnement is echter slechts het begin van iets wat we de komende jaren veel meer gaan zien. Want oude games zijn leuk, maar wat als je ook nieuwe games via een abonnement kunt krijgen?

Wat dacht je van een FIFA abo waarmee de game gewoon maandelijks wordt geupdate en je geen jaarlijkse release meer hoeft aan te schaffen? Wat als je gewoon € 7,99 per maand betaalt en dan alle releases van EA of Blizzard krijgt?

door **JJ**
twitter.com/GKJJ

Als ik ergens fan van ben, dan lap ik daar graag voor. Ik betaal een tientje voor Sport1 omdat ik de Spaanse competitie wil volgen. Ik lap 150 dollar voor alle matches van de LA Clippers. Ik lap voor UFC. Ik lap voor Netflix. En ik kijk daarbij echt niet of ik dat bedrag er tot op de eurocent uithaal. Ik hou van die content, dus ik gun het de aanbieder.

Ik denk dat er meer dan genoeg gamers zijn die willen betalen voor een Blizzard-, Rockstar- of Ubisoft abonnement waarbij ze alle nieuwe content als eerste naar binnen kunnen slepen.




**Power Spy**

- Tenminste, dat had ie zijn vader wijsgemaakt...
- Louis van Gaal schijnt daarna gebeld te hebben met de Canadezen; hij had namelijk gehoord dat er iemand een trucje had om Messi én Ronaldo te kopen voor maar achtduizend dollar.
- Jan mag dan net een dikke 4K PC onder z'n bureau hebben gezet, hij speelt nog steeds hardcore... WordFeud.
- Al jaren speelt hij tegen Jurjen en voormalig PU-redacteur Skate, maar onlangs werd hij uitgedaagd door ene Christa.
- Jan was onder de indruk van haar niveau en zijn fantasie sloeg voorzichtig op hol over deze mysterieuze vrouw...
- Totdat hij nog eens goed naar de achternaam van Christa keek: Brugge.
- Bleek dat Jan zat te fantaseren over de moeder van Wouter.
- Sindsdien durft hij de woorden 'Beffen, Neuken en Pijpen' niet meer te leggen.
- VR houdt iedereen in zijn greep, ook de redactie van Power Unlimited.
- Zo kreeg de creditcard van Florian de schrik van z'n leven toen hij ineens dik zevenhonderd euro kwijt was aan de Oculus Rift: twee keer zoveel als verwacht.
- Oculus baas Palmer Luckey moest dan ook diep door het stof voor zijn eerder gedane uitspraken.
- Zo zei hij in 2013 dat zeshonderd dollar veel te duur zou zijn voor een VR-set, en dat kwam nu als een boemerang bij hem terug.
- Een hoogst 'ongelukkige' uiting van Palmer Not So Luckey.
- Door intimi wordt hij nu Facepalm Luckey genoemd.
- Florian heeft echter wel de smaak te pakken. "Ook de HTC Vive en PlayStation VR komen er gewoon, hoor", aldus de notoire pettendrager.

Power Spy

● Dat Florian nu tot 2019 witte bonen in tomatensaus eet, neemt hij graag op de koop toe.

● Jan heeft ondertussen bij de directie van KLM voorgesteld om in business class de Oculus als entertainment aan te bieden.

● Als beloning voor het idee zou hij dan wel als eerste de opstelling mogen testen.

● Met een voorgestelde proefperiode van 36 maanden.

● De winter wil maar niet komen in Nederland en dat vindt de Powerspy maar niks.

● Hij houdt van strenge winters en warme zomers, maar vooralsnog is het ijzel en natte sneeuw wat de klok slaat.

● Niet voor Jan, want die ging onlangs bij Remedy op de koffie in Helsinki om Quantum Break te spelen.

● En in Finland neemt de winter allesbehalve een Break.

● Met een gemiddelde temperatuur van vijftien graden onder nul, viel Jan met zijn neus in de boter.

● Bevroren boter weltevergstaan.

● Terwijl Jan z'n ballen in de Finse champagne hing en Wouter naar Vietnam was, zat Nino vast in een gehucht ergens in het zuiden van Polen voor de uitbreiding van Dying Light.

● De Powerspy ontving donderdagavond nog blije berichten over goedkope wodka en gewillige vrouwen, maar de pret was van korte duur. Toen de baardaap vrijdag moest presteren, bakte hij er zo weinig van dat hij de God mode maar aan had geslingerd om gezichtsverlies te voorkomen.

● Gelukkig was zijn kater meteen over toen hij zijn lunch voorgeschoteld kreeg, zie ook Smorgasbord

● Niet omdat die lunch zo lekker was, nee het was zo ranzig dat het eten tegelijkertijd met alle nog achtergebleven alcohol, weer oraal in het riool verdween.

OPUNIE

# IK BEN EEN ALPHA MALE

**Noem me een male chauvinist pig, maar als ik in een game een personage moet kiezen en de keuze bestaat uit een man of een vrouw, dan kies ik altijd voor een man. Zonder ook maar één seconde te twijfelen.**




De reden is simpel. Ik kan me niet verplaatsen in een vrouwelijk character. Ook niet in een meer androgyne mannelijk personage overigens (vandaar dat ik het lastig heb met Japanse games). Sorry, maar het lukt me niet. My bad. Het beantwoordt eenvoudigweg niet aan mijn fantasiebeeld.

Okay, ik fantaseer heus wel over vrouwen, maar eeeh, niet tijdens het gamen. Mijn personage moet een verbeelding van de ideale 'ik' zijn: krachtig, gespierd, snel, atletisch en hyper agressief op een goede manier. Oftewel: een zware alpha male.

Tot voor kort kwam ik prima aan mijn trekken. Veel mannelijke gamers willen blijkbaar een testosteron bommetje zijn, want mijn keus zat er altijd bij. Maar de laatste tijd word ik echter meer en meer gedwongen om vrouw te zijn. Keuzes worden opeens afwisselend opgevoerde switches tussen mannelijke en vrouwelijke personages. En in Call of Duty Black Ops 3 word ik zelfs verplicht om een chick te zijn, omdat ik graag de grenade launcher gebruik als specialist. Een chick met kort haar die een sigaar rookt en een dik stoere outfit aanheeft, dat dan weer wel.

Ik vraag me af wie ze met dit geforceerd 'vermannelijken' van vrouwen blij maken? Mij in ieder geval niet en dat geldt denk ik voor de meeste mannen.

Hé, ik ben helemaal voor meer vrouwelijke personages in games, en natuurlijk ook in een hoofdrol. Maar maak er dan echt een keuze van. Druk die shit niet door mijn strot. Dat hebben jullie al jaren bij vrouwelijke gamers gedaan. Je voedt me er echt niet mee op, ik ben zo vrouwvriendelijk als maar kan... alleen niet in games.

Dus laat mij die alpha male zijn en geef dames hun favo characters; daar worden we allemáál blij van.

SERIOUS GAMING



Wat je krijgt als gamers zelf met Gwent aan de slag gaan.



"Stacey's ongelofelijke toewijding aan creativiteit en storytelling is de reden dat zij een geweldige bijdrage heeft geleverd aan de drie films die wij samen hebben gemaakt."



Quentin Tarantino geeft zijn voormalig producer Stacey Sher een dikke pluim na haar benoeming tot co-president van Activision Blizzard Studios

# WORDT VR TE DUUR?

**Bam! Daar was opeens de prijs van de Oculus Rift: 699 whoppende dollar. Dat is bijna de helft meer dan wat de makers in de jaren hiervoor steeds suggereerden!**

Van PlayStation VR is nog geen prijs bekend (zie ook de Glazen Bol), maar als we de geruchten mogen geloven, kan de meest optimale setup (VR + 2 Move sticks + Eyecam) zomaar achthonderd Pietermannen gaan kosten.

Vanwege deze pittige bedragen centreert de hele discussie over VR zich opeens nog maar rond één vraag: gaan gamers dergelijke bedragen lappen voor een VR-set?



Jan: Ik denk niet dat Sony zoveel geld gaat vragen. Sony is nu leidend op consolegebied, ze hebben de kans om ook op VR gebied on top te starten. Ik denk eerder dat ze hun set rond de 450 gaat verkopen, wat nog steeds een smak geld is, maar wel meer binnen het bereik van gamers. Hoe dan ook; VR zal de eerste twee jaar voor de early adapters zijn, en niet voor de massa.



JJ: Ik zou die zeven á achthonderd euro nog wel willen neertellen, maar dat is dan omdat het mijn werk is. Bij die 'aanvankelijk beloofde' 400 was ik als fan zeker overstag gegaan.

Wat ik vooral kwalijk vind, is niet zozeer de prijs - als de techniek zoveel kost, dan is dat zo - nee, de communicatie rond VR is waardeloos.

Zo beloofde Oculus eerst dat het apparaat rond de $ 350 zou moeten kunnen uitkomen, maar toen het $ 699 werd (voor ons inclusief verzendkosten dik zevenhonderd euro) stelden ze dat een iPhone ook 700 kost. Een bullshit argument aangezien je een telefoon echt nodig hebt en een VR set niet. Dat is puur entertainment.

Tot slot vergeet men volledig dat je met de Oculus nog niets hebt, behalve dan een ongemakkelijke duikbril voor op vakantie. Want waar is de content die je moet spelen?

Ik voorzie daarom net als Jan een lastige tijd voor VR. Want als VR niet binnen twee jaar aanslaat, dan weet je wat publishers doen...



twitter.com/janmeijroos

# DE KEIHARDE COMEBACK VAN DOOM

**Na de coverview van vorige maand over DOOM - fraai opgetekend door Samuel - heb ik enorm veel zin gekregen in de nieuwe shooter van id Software.**

De game lijkt terug te grijpen naar de schietspellen waar ik mee ben opgegroeid: games als Wolfenstein 3D, DOOM, Duke Nukem 3D, Quake en ga zo maar door.

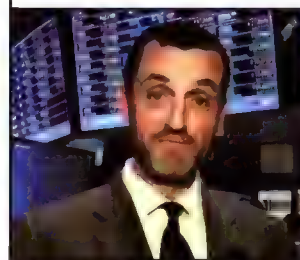
Het first-person shooter genre is natuurlijk enorm geëvolueerd de laatste jaren en dat heeft ons heel wat mooie ervaringen en universums opgeleverd, maar tegenwoordig lijkt de focus hoofdzakelijk online te liggen. En daar ben ik een beetje klaar mee.



Waarom moet alles in competitief, multiplayer verband gespeeld worden? Waarom wordt een verhalende, singleplayer campagne bij schietspellen steeds meer achterwege gelaten? Kijk naar Rainbow Six: Siege en Star Wars: Battlefront; beide prima games, maar hoe veel vetter zouden ze geweest zijn als ze een volwaardige singleplayer campagne hadden gekend?

DOOM verloochent zijn roots echter niet. Feitelijk biedt de shooter drie games ineen. Een meeslepend singleplayer gorefest, een razendsnelle ADHD-achtige multiplayer én de mogelijkheid om je eigen levels en maps te maken. Het beste van drie werelden, ondergedompeld in een demonische poel van overdreven explosies, rondspuitend bloed en ratelende kettingzagen. Heerlijk.

**"Sony heeft verreweg de beste line-up."**



*GameStop CEO Paul Raines probeert een wit voetje te halen bij Sony PlayStation*

# KOOP AMIIBO, OF ANDERS...

**"We zoeken naar manieren om met amiibo de ervaringen van spelers te verrijken. Dus dat ze niet alleen worden verzameld, maar ook echt worden gebruikt voor leuke ervaringen. Dat andere consumenten zien wat de toegevoegde waarde is, en denken: dat wil ik ook."**

Zoiets zei Nintendo directeur Kimishima afgelopen december in een interview met Time. Toen ik dat las werd ik blij, want eigenlijk zijn mijn amiibo

**"We hebben het prijsverhaal rond de Oculus niet helemaal goed gebracht."**



*Maar echt! Oculus Rift topman Palmer Luckey*

door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

ook weinig meer dan verzamelobjecten. Dus kom maar op met die leuke ervaringen, Nintendo! Helaas ben ik een stuk minder blij nu ik begin te vermoeden in welke richting Nintendo die ervaringen wil zoeken.

Bij de eerste oplage van Pokkén Tournament krijg je een amiibo-kaart van Shadow Mew; deze kun je gebruiken om Shadow Mew in de game te ontgrendelen. En het wordt nog erger: bij de Wii U-remake van Zelda: Twilight Princess kun je de Wolf Link-amiibo gebruiken om een compleet nieuwe dungeon te unlocken!

Waarom dit erg is? Omdat deze content dus gewoon al op de disc staat, maar niet voor iedere koper toegankelijk is. Ben je bij Pokkén Tournament bijvoorbeeld te laat om die amiibo-kaart te krijgen, dan krijg je in het spel geen toegang tot Shadow Mew. En heb je als koper van Twilight Princess geen zin/geld om de duurdere limited edition (inclusief amiibo) te pakken, of vijftien euro neer te leggen voor een losse Wolf Link-amiibo (aangenomen dat je er eentje voor die prijs kunt vinden), dan gaat er dus een complete kerker aan je neus voorbij.

Ja, zo krijg je mensen wel aan de amiibo natuurlijk. Maar... kom op Nintendo! Is er dan echt geen creatievere, leukere en/of sympathiekere manier om mensen aan te zetten tot amiibo gebruik?




## Power Spy

- Nino voelde zich alsof ie lichtjes doodging.
- De ellende was nog niet over, want eenmaal aangekomen op het vliegveld bleek de boel ondergesneeuwd en mocht onze harige vriend gedwongen een extra nachtje in Polen vertoeven.
- Maar die Dying Light uitbreiding was leuk heur, zie pagina 26.
- Ons recensie exemplaar van The Witness kwam heel laat binnen, dus moest Nino keihard aan de bak om de review van deze honderd uren lange game nog op tijd in de PU te krijgen.
- Toen Nino chagrijnig uit ging zoeken waar die f*** die game bleef, kwam hij achter een duister geheim. Jonathan Blow, de maker van The Witness, heeft naar het schijnt in flesjes gepist tijdens het maken van de game om maar geen kostbare tijd te verliezen.
- Hoe we dat weten? Nou, Blow deelde gewoon een foto van zijn pisfles op zijn Twitter... Laat niemand ooit nog zeggen dat games maken makkelijk is of dat ontwikkelaars lui zijn, want dan ben je een zeikerd.
- Over zeikerds gesproken. Ed die vanwege zijn vergevorderde leeftijd verreweg de zwakste blaas heeft van de hele redactie, is het gelukt om Star Wars: The Force Awakens uit te kijken zonder ook maar één keer naar de plee te gaan.
- Hij vond dat zelf naar eigen zeggen een prestatie van Olympies niveau.
- Waarop Tjeerd (wie anders dan Tjeerd) zich afvroeg of dat 'm voor het laatst was gelukt in 1997, tijdens de actiefilm The Pieskeeper...
- Het lukte Nino trouwens wel om de 700 (!) puzzels van The Witness bijna allemaal op te lossen.
- En (volgens onze eindredacteur nog veel belangrijker) de review op tijd aan te leveren.
- Ed vond dat zo'n prestatie dat ie Nino zelfs een complimentje gaf!
- En ja, daar zijn getuigen van.

# STREET FI

Als mensen mij vragen waarom ik op het gebied van multiplayer zelden bij shooters te vinden ben, maar wél altijd in de online kamers van fighters ronddool, heb ik altijd hetzelfde antwoord: 'Omdat er op het gebied van combat niets puurder bestaat dan twee personen die met elkaar op de vuist gaan.' Dus... kom maar op met die nieuwe Street Fighter!

**Als er één reeks is die het concept van competitieve multiplayer heeft gedefinieerd, dan is het Street Fighter wel. Anno 2016 is Capcoms hitserie dan ook nog altijd een van gamings meest tijdloze instituten, en is de release van een nieuw deel een gebeurtenis waar niet alleen 'straatvechters' zoals Samuel warm voor lopen.**

# IGHTER V




## De geboorte van de combo

Iedereen kent Ryu, toch? En ik hoef niemand uit te leggen wat Street Fighter is, hè? Weet je wat, ik ga het alsnog effe kort doen, al is het alleen maar omdat geschiedenislessen belangrijk zijn, verdomme.

We negeren hierbij de allereerste Street Fighter (want dat was niet veel meer dan een degelijke arcade fighter waarin je alleen als Ryu kon spelen) en gaan meteen door naar de game die het fightergenre zoals we dat nu kennen in feite gecreëerd heeft: Street Fighter II.

In deze revolutionaire titel kon je kiezen uit acht compleet verschillende vechtersbazen en daarmee tegen zowel de computer als een menselijke tegenstander vechten. Elke vechter had naast allerlei soorten punches en kicks ook nog eens stoere special moves, die alleen uitgevoerd konden worden door middel van complexere knoppencombinaties, zoals een kwartcirkel met de stick plus een punch-knop voor een vuurbal. Gecombineerd met de geweldige soundtrack en het memorabele character design, was dit gameplay-systeem al genoeg om Street Fighter II legendarisch te maken, maar door een ongelukje werd de game ook nog eens extra diep en competitief. Gamers kwamen er namelijk achter dat sommige aanvalsanimaties overruled konden worden door andere, waardoor bepaalde aanvallen elkaar dusdanig snel konden opvolgen dat de tegenstander er niets tegen zou kunnen doen. De combo was geboren, terwijl het eigenlijk nooit de bedoeling was dat dit in de game zou zitten.

## Compleet anders

De SFII 'updates' bleven innoveren met mechanics als de Super Meter (waarmee eenmalig een superaanval kon worden uitgevoerd), maar van echte vervolgen kon je niet spreken... totdat de Street Fighter Alpha serie z'n intrede deed.

Deze games speelden in essentie hetzelfde weg als Street Fighter II, maar voelden toch heel anders aan dankzij de anime-achtige grafische stijl, de mogelijkheid om te kunnen blocken in de lucht, verschillende soorten Super Meters, drie soorten vechtstijlen per personage, en nog veel meer. Street Fighter werd hiermee meer over de top maar ook complexer, bevredigender en competitiever.

De Street Fighter III games gooiden het vervolgens over een compleet andere boeg, met een meer volwassen grafische stijl en een ietwat langzamere, defensieve manier van vechten. Elk personage kon bijvoorbeeld met de juiste timing aanvallen 'pareren'. Deze manier van verdedigen was veel lastiger uit te voeren dan een simpele block, maar zorgde er wel voor dat zelfs de krachtigste superaanvallen geen millimeter health konden afnemen. »

HET WAS IN DE DARK ROOM VAN DE BRUINE SNOR DAT IK VOOR 'T LAATST ZULKE DIKKE POTEN ZAG...

*Volgens mij is dat kledingstuk van Chun-Li ooit een strak jurkje geweest.*



En Street Fighter IV? Die verving 't pareren met de Focus Attack (waarmee vijandelijke aanvallen 'geabsorbeerd' konden worden) en voegde naast de bekende Super Meter ook de Revenge Meter toe voor flitsende Ultra-aanvallen die comebacks wat makkelijker wisten te faciliteren. Oh, én het wist intense 2D-gameplay perfect te combineren met kleurrijke 3D-graphics. Ook niet geheel onbelangrijk.

## Unieke skills

Je moet Street Fighter V daarom niet zozeer zien als het nieuwste deel, maar als een nieuwe generatie. En het hanteert een soortgelijke formule als de voorgaande generaties: in de kern speelt het nog steeds als Street Fighter II, maar daarbovenop zijn er een heleboel mechanieken en concepten te vinden die het toch anders maken dan alle andere delen in de serie.

De belangrijkste mechaniek die Street Fighter V een eigen porem geeft ten opzichte van II, Alpha, III en IV is... de V-Skill. Dit vervangt de Focus Attack uit Street Fighter IV volledig, maar wees niet getreurd: het is (over het algemeen) beter. Het probleem met de Focus Attack was namelijk dat het een universeel mechaniekje was: het was bij elk personage hetzelfde. Maar niet elk personage had er evenveel baat bij; characters als Zangief hadden bijvoorbeeld kwaliteiten die de voordelen van de Focus Attack toch enigszins overbodig maakten. De V-Skill lost dit probleem op door elk personage een 'kracht' te geven die volledig is toegespitst op dát personage. Inderdaad: de V-Skill van élke vechter is volledig uniek. En dat is op zichzelf al heel erg indrukwekkend.

Voorbeeld: de V-Skill van Alpha-veteraan Charlie Nash laat hem projectielen absorberen en Ken z'n V-Skill laat hem een snel sprintje trekken.

Al met al zijn V-Skills een geweldige toevoeging, alleen al vanwege de manier waarop ze de personages (en hun excentriciteiten) weer volledig het middelpunt van Street Fighter weten te maken. Of elke V-Skill ook daadwerkelijk even handig zal zijn, is iets wat de tijd ons zal moeten leren, maar al met al ik ben er zeer optimistisch over. Het feit dat ik de Focus Attack al na enkele uurtjes spelen niet meer miste, was in ieder geval een goed teken.



**weetje • weetje**

**In tegenstelling tot de PlayStation 4 versie van Ultra Street Fighter IV, is Street Fighter V niet compatibel met PlayStation 3 arcadesticks. Je zult dus wel echt een PS4-stick moet kopen deze keer!**

**weetje • weetje**

**Street Fighter V is cross-platform. Inderdaad, PS4-bezitters kunnen het dus gewoon tegen PC-bezitters opnemen en andersom.**

## Fijne flow

De Revenge Meter uit Street Fighter IV is vervangen door de V-Meter, die langzaam opvult wanneer je geraakt wordt én wanneer je jouw V-Skill gebruikt.

Een volle V-Meter laat je de tweede nieuwe mechaniek gebruiken: de V-Trigger, die net als de V-Skill ook weer uniek is voor elk personage. Sommige V-Triggers maken je personage tijdelijk sterker (de speciale aanvallen van Ryu worden elektrisch, Birdie wordt krachtiger en kan meer incasseren, etc.) terwijl andere weer defensief zijn (Nash kan teleporteren) of juist zeer óffensief (Mika roept haar sparring partner op voor een onverwachtse aanval).

**"De V-Skill van élke vechter is volledig uniek. En dat is op zichzelf al heel erg indrukwekkend."**

Het is deze combinatie van Skills en Triggers die Street Fighter V een fijne flow geven, met Skills die je regelmatig gebruikt en Triggers die je bewaart voor het juiste moment.

De energie van je V-Meter gaat overigens niet mee naar de volgende ronde, dus de game motiveert je om je V-Trigger wel echt te gebruiken zodra je 'm hebt. Dit leidt vanzelf tot agressievere, offensievere gameplay (vergelijkbaar met SFII) en dat is na het defensievere Street Fighter III én IV toch wel een verademing.



*Ambtenaren noemen hun bureaucomputer vaak hun werkstation. Logisch eigenlijk, want bij een treinstation stoppen treinen en bij een busstation stoppen bussen...*

*Ik ben ooit een keer in Peking geweest. Daar is Chinatown pas groot!*

# DE NIEUWE VECHTERS!

Van de zestien vechtersbazen in Street Fighter V waren slechts Ryu en Ken speelbaar in de allereerste Street Fighter. De meeste personages (zes stuks) in deze game komen oorspronkelijk uit Street Fighter II, namelijk Dhalsim, Vega, M. Bison, Cammy, Zangief en Chun-Li. Uit Street Fighter Alpha games komen Nash, Birdie, R. Mika en Karin. Dan resten ons nog vier personages, die dus voor de allereerste keer speelbaar zijn.

## RASHID

De allereerste Arabische vechter in deze serie noemt zichzelf Rashid of the Turbulent Winds, en is meteen herkenbaar aan z'n keffiyeh en de 'scouter' over z'n linkeroog. Hij heeft een snelle, wendbare vechtstijl die gebaseerd is op parkour, en heeft controle over de wind, waarmee hij unieke projectielen kan creëren die van laag naar hoog bewegen.

Zijn V-Skill laat hem snel naar de tegenstander rollen of springen; zowel zijn rol als zijn sprong kunnen meteen vervangen worden door een harde trap bij het indrukken van de schopknop.

Zijn V-Trigger laat hem een grote tornado lanceren die de vijand niet alleen schade doet, maar ook z'n wendbaarheid tijdelijk vergroot.



## LAURA

De wulpse Laura is een vrijgevochten Braziliaanse dame die erg trots is op haar versie van Braziliaanse Jiu-Jitsu. Ze is, net als Zangief, Birdie en Mika, een grappler (iemand met sterke worpen), maar volledig uniek aan Laura is dat ze de eerste grappler ooit is met een projectiel! Ze kan elektriciteit naar iemand toe schieten, wat mij doet afvragen of ze in de leer is geweest bij Blanka.

Haar V-Skill laat haar zeer snel in een richting naar keuze rennen, wat enorm effectief is voor iemand die in de buurt van de vijand moet komen voor een krachtige worp.

Haar V-Trigger laadt haar lichaam met statische elektriciteit, wat haar V-Skill nóg sneller maakt. Laura is in mijn ogen de gevaarlijkste van de vier nieuwe vechters!



## NECALLI

De stoerste nieuwkomer is Necalli, een wilde, dierlijke krijger die zo uit het Azteekse tijdperk lijkt te zijn gestapt. Hij vecht puur op ongetemde brute kracht; hij klauwt met z'n handen, lanceert z'n volle gewicht richting de vijand en gebruikt eigenlijk alleen maar speciale aanvallen aan het einde van combo's. Hij lijkt op zoek te zijn naar sterke zielen, sommigen beweren voor mensenoffers aan de zonnegod.

Zijn V-Skill laat Necalli zo hard op de grond slaan dat er een schokgolf ontstaat. Deze schokgolf kan projectielen vernietigen, maar is vooral bedoeld om de tegenstander onder druk te zetten.

Zijn V-Trigger is een van de meest spectaculaire: gedurende de rest van de match zal Necalli zó woedend zijn, dat zijn zwarte dreadlocks veranderen in golven gloeiend rood haar. Deze transformatie maakt hem krachtiger, en geeft hem nieuwe combo's én een compleet nieuwe superaanval.



## F.A.N.G.

De meest opvallende van de vier nieuwe vechters is F.A.N.G., wiens lange, dunne lichaam in schril contrast staat met de vele gespierde vechters. Zijn Chinese kledij doet enigszins denken aan de jianghsi ('huppelende', Chinese vampiers). Hij vervangt Sagat als een van de vier bazen van de kwaadaardige Shadaloo vereniging; slechts M. Bison staat boven hem. Hij heeft een unieke vechtstijl, die draait om het gebruik van vergif, wat (voor de allereerste keer in de franchise) kleine beetjes schade blijft doen als het de tegenstander raakt.

Dat is dan ook zijn V-Skill: het gooien van gifbolletjes.

Ook zijn V-Trigger is uniek: het bedekt z'n lichaam tijdelijk met een wolk van giftige mist, die continu schade blijft doen aan de vijand als hij of zij in de buurt staat. F.A.N.G. is technisch en irritant; de perfecte Shadaloo vechter!



## Crush Counter

Wat veel minder opvallend is dan al deze flitsende V-systemen, maar ik persoonlijk nóg interessanter vind (vooral voor het competitieve aspect van de game), zijn de kleine veranderingen die gemaakt zijn aan de basisgameplay.
In de meeste vechtgames winnen snelle, lichte aanvallen het altijd van medium of zware aanvallen, maar in SFV wint de zwaardere aanval het altijd van de lichtere als beide aanvallen tegelijkertijd uitgevoerd worden. Deze kleine verandering is een immense verbetering voor iemand als ik, die het niet zo moet hebben van flitsende combo's, maar meer van z'n neutrale spel ('footsies') en af en toe een flinke aanval.
De vijand met een zwaardere aanval op het juiste moment raken, kan daarnaast resulteren in een zogenaamde Crush Counter - die je tegenstander letterlijk op de knieën dwingt - wat een goede opening creëert voor een combo. Met andere woorden: ook deze kleine verandering zorgt ervoor dat er meer nadruk wordt gelegd op offensievere speelstijlen.



**weetje • weetje**

**De geavanceerde speler kan de energie van de V-Meter ook gebruiken voor een V-Reversal, waarmee je kunt ontsnappen uit de combo van je tegenstander. Handig!**

**weetje • weetje**

**Street Fighter V draait op de Unreal 4 engine, waar Tekken 7 ook op zal draaien. Street Fighter IV draaide op een eigen in-house engine van Capcom zelf.**

Dit wordt nog eens versterkt doordat nu altijd in het scherm zichtbaar is wanneer je vijand op het punt staat duizelig te worden ten gevolge van te veel opeenvolgende klappen (voorheen moest je dat enigszins raden), waardoor je nu precies weet wanneer je nóg meer druk op de ander moet leggen.
Al deze veranderingen schreeuwen: 'Niet te veel om elkaar heen dansen, verdomme. Vechten. Nu. Ram 'm op z'n bek!'

## Gebalanceerd

Oh, en je weet toch hoe irritant het was dat je in Street Fighter games nooit echt een kans had om een comeback te maken als je nog maar een pixeltje health overhad? Puur omdat de tegenstander vuurballen kon spammen die altijd wel een beetje schade deden, zelfs als je ze blockte? Dat is er nu dus helemaal uit. Je kunt niet meer doodgaan aan de hand van dit soort 'chip damage'; het laatste beetje health móét vernietigd worden door middel van een rake klap, schop of worp. En zo hoort 't!
Capcom heeft bij het maken van Street Fighter V héél goed gekeken naar wat spelers irritant of niet competitief genoeg vonden aan de voorgaande games, om met dit nieuwe deel de ultieme toernooigame te maken. SFV is tot in de puntjes verfijnd, in de hoop de eerlijkste, meest competitieve en meest gebalanceerde fighter te worden. En dat is tof... maar misschien zijn ze daarin net iets te ver doorgeschoten.

## Super Ultra Turbo

Zelfs in de paar publieke bèta's die de game gehad heeft, is er continu aan de balancing van de personages en mechanieken gesleuteld, zodat bepaalde eigenschappen bij elke bèta weer net iets anders waren. Sommige

> **"Alle veranderingen schreeuwen: 'Niet te veel om elkaar heen dansen, verdomme. Vechten. Nu. Ram 'm op z'n bek!'"**

combo's werkten een maand later opeens niet meer omdat de animatie van een bepaalde aanval wat langer duurde, et cetera, enzovoorts. Dit klinkt in eerste instantie geweldig (cheap shit gaat snel weggepatcht worden? Tof!), maar het voelt hierdoor wel alsof de (meta)game geen kans krijgt om te ademen. Het haalt de persoonlijkheid een beetje uit deze videogame, want ergens is het wel jammer dat er straks niet echt meer een overpowerde klootzak in de game zal zitten, zoals Sagat in de eerste versie van Street Fighter IV.
Het voordeel van dit constante gesleutel aan de game is dat SFV niet zozeer een product meer is, maar een dienst die dagelijks bijgehouden en gepolijst wordt. Nieuwe personages? Die worden vanzelf toegevoegd,



## EN DE SINGLEPLAYER ERVARING DAN?

**Street Fighter is nooit een franchise geweest die zich heel erg op de singleplayer ervaring focust, wat enigszins begrijpelijk is aangezien de gameplay gebaseerd is op competitieve actie tussen twee personen. Maar ook in dit vijfde deel is er helaas weinig origineels of fascinerends te vinden buiten de gewoonlijke, verplichte modi: je kunt kiezen uit een Tutorial, Training mode, Survival mode en Character Story mode.**
**Ironisch genoeg is van al deze modi de Training mode de beste (vooral voor de competitieve speler) gezien het feit dat er met bijna elke mogelijke parameter gesleuteld kan worden. Perfect om combo's mee te oefenen. Survival (waarbij je zoveel mogelijk tegenstanders moet zien uit te schakelen voordat je zelf het loodje legt) voegt verder weinig aan de gameplay toe. De Tutorial is wederom belachelijk simplistisch; los van het feit dat Ryu en Ken er hun toffe Alpha-pakjes dragen, zul je er geen omkijken naar hebben. En de Character Story mode? Dat is eigenlijk gewoon de nieuwe naam voor de welbekende Arcade mode, waarbij je met een personage naar keuze alle vechters afgaat terwijl je af en toe een handjevol plaatjes en verhaalelementen voorgeschoteld krijgt.**
**Capcom hoopt dit rond de zomer goed te maken met de gratis te downloaden Cinematic Story modus, wat een volledig uitgewerkte singleplayer modus is (inclusief indrukwekkende Mortal Kombat-achtige cutscenes) die onder andere dieper ingaat op de kwaadaardige Shadaloo-organisatie van M. Bison. Veelbelovend.**
**Zoals Street Fighter V echter nu in de winkel ligt, is het moeilijk om 'm aan te raden aan gamers die voornamelijk alleen spelen. We hopen de Cinematic Story in ieder geval later dit jaar nog apart te reviewen.**

en vervolgens kun je ze gewoon vrijspelen door veel te spelen of door cash neer te leggen. Maar je hoeft dus niet meer vijf versies van dezelfde game te kopen om alles te kunnen bijbenen.

### Gelikt

Enfin, ergens is het gek om Street Fighter V dus nu al te reviewen, want zoals de game gelanceerd is, zegt lang niet alles over hoe de game uiteindelijk zal zijn.
Wel waardeer ik het enorm dat Capcom zich gerealiseerd heeft dat Street Fighter voor een groot deel draait om de vechters zelf, wat geresulteerd heeft in een geweldige (aanvankelijke) line-up van zestien personages; wellicht de kleurrijkste line-up ooit in een fighter die niet Super Smash Bros. heet. De V-Skills en V-Triggers spelen hier geweldig op in, en weten zowel op oppervlakkig als op competitief gebied iets toe te voegen wat de game op tastbare wijze onderscheidt van de andere delen in de serie.
Desondanks... als ik één groot kritiekpunt heb, is het toch dat Street Fighter V zich ondanks alles net niet genóeg onderscheidt. Ondanks z'n unieke vechtsysteem met de V-Skills en dergelijke, voelt SFV uiteindelijk toch meer aan als een evolutie/verfijning van deel IV dan een radicaal nieuwe benadering van de formule.
Alpha had de hyperactieve anime-feel, SFIII had de tactische, defensieve benadering, en SFIV had iets ruws en ongetemds. Maar wat heeft SFV? Ik weet het nog niet. Geliktheid, denk ik.



**weetje • weetje**

**Waar zijn de personages uit Street Fighter III? Die komen eraan! De eerste lading DLC-personages die later dit jaar verschijnen, bevat onder andere Alex en Urien, twee van de meest iconische vechters uit Street Fighter III.**

### Arcadestick

Het mag dus allemaal nog wel iets gekker en unieker van mij. Dit is immers een game waarbij je elkaar op de bek slaat met licht racistische stereotypen die hun vuisten in de fik kunnen zetten! Iets meer risico had je gesierd, Capcom.
Als jij dus zo iemand bent die nog steeds niet instinctief weet hoe je een shoryuken uitvoert en alleen af en toe met je buurjongetje Street Fighter speelt voor spek en bonen, dan zul je weinig reden hebben om je Ultra Street Fighter IV te vervangen door dit nieuwste deel. Voor jou zal er echt te weinig veranderd zijn.
Maar als jij in het bezit bent van een goede arcade stick en voorheen met gemak Focus Attack Dash Cancels kon uitvoeren, dan zal Street Fighter V een openbaring voor je zijn. Dan zal het zogenaamde gebrek aan innovatie je niets uitmaken, omdat zelfs iets ogenschijnlijk onbelangrijks als Crush Counters de hele metagame volledig voor jou zullen veranderen. Jij zult genieten van de grotere verschillen tussen de personages, de sterke online ondersteuning en, jawel, het ogenschijnlijk onbelangrijke feit dat het duizeligheidsmetertje eindelijk zichtbaar is.
Jij zult, net als ik, heel erg blij zijn dat Street Fighter keihard terug is, zelfs ondanks dat ie nooit is weggeweest.

**SCORE 90**

Hoewel Street Fighter V geen compleet nieuwe ervaring creëert, zal deze game minstens een jaartje of zes de wereld van vechtgames domineren, en ik kan niet wachten om te zien hoe het in de tussentijd zal groeien.

SAMUEL



In principe kan je de singleplayer modi binnen acht uur uitspelen. Deze game speel je echter voor de multiplayer, en die zal letterlijk jarenlang meegaan.

8+ UREN




**BASICS**

FIGHTER
CAPCOM
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

# KULUM



Twitter.com/basslenders
Twitch.tv/ElBassien

**Op reis naar:**
De arbeidsmarkt

**Speelt:**
Alles behalve MMO's; momenteel ben ik Fallout 4, Undertale, Battlefield 4 en Star Wars Battlefront onveilig aan het maken.



## Bas Slenders

**Begonnen als stagiair heeft Bas zich ontwikkeld tot een zeer gewaardeerde kracht bij PU.nl. Zijn enthousiasme, aanstekelijke humor en permanente opgewektheid maken hem ook op de redactie een graag geziene gast... zeker als hij weer eens wat Brabantse biertjes uit z'n rugzak tovert.**

## TROTSE GAMER

Al op m'n vierde maakte ik voor het eerst kennis met games. Samen met mijn broers had ik een NES gekregen, en vanaf het eerste moment dat we Super Mario speelden, waren we verkocht. Later volgden nachtenlange splitscreen avonturen in Timesplitters: Future Perfect en Perfect Dark.
Op de basisschool mocht je SimCity 3000 spelen als je je weektaak af had. Dat was dus de ultieme motivatie om het wekelijkse takenpakket al op maandagochtend af te ronden, en ik zo de rest van de week leerde hoe je een stad moest managen en welke impact meerdere tornado's hebben op een woonwijk.
Tegenwoordig gamen mijn broers en ik nog steeds dagelijks en is onze hobby eigenlijk alleen nog maar gegroeid. Inmiddels ben ik de trotse eigenaar van 24 consoles en zoek ik nog regelmatig naar ontbrekende exemplaren. In mijn ogen is er niets mooiers dan een mooie verzameling spelcomputers en games. De spellen moeten wel allemaal gespeeld kunnen worden, want anders heb ik er niets aan. Ik ben een gamer, geen handelaar.



## DE KOFFIE STOND KLAAR

Hoewel ik Jan veel dank verschuldigd ben, alleen al vanwege de eer om deze Kulum te mogen voorzien van mijn poëtische woorden, moet ik toch iets kwijt over de beste man.
Een van de meest hilarische herinneringen uit mijn stageperiode was dat Jan mij altijd mailtjes stuurde als: 'Over tien minuten ben ik aanwezig.' Dit is 'stagiairs' voor: 'Zorg dat over tien minuten mijn koffie klaar staat.' Als brave Brabander gaf ik hier natuurlijk altijd gehoor aan.

## LUISTERT...

*Gitaarmuziek met een langzame maar bombastische opbouw en stevige solo's. Ik geniet van het werk van God is an Astronaut tot John Frusciante.*




## KIJKT...

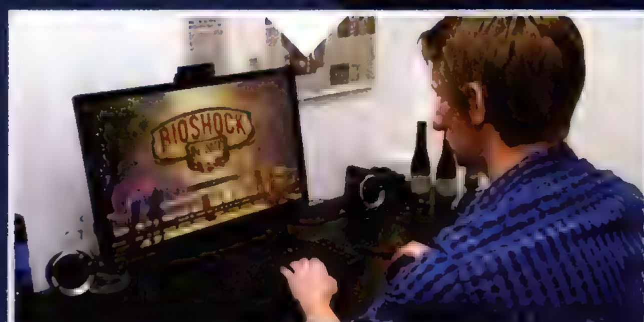
*Eigenlijk kijk ik niet veel films en series. South Park, Workaholics en Brad Pitt zijn de enige uitzonderingen. Gamen is voor mij veel belangrijker...*



## REAL-LIFE ACHIEVEMENTS

Naast het gamen wordt mijn leven gekleurd door mijn opleiding HBO Communicatie die ik (waarschijnlijk) op het moment dat je dit leest heb afgerond. Het doel is nu om de achievement die 'vinden van een droombaan' heet, te unlocken.
Een van mijn dromen is om nacht-DJ voor Radio 1 te worden, vooral omdat ik jarenlang met de klanken van die zender in slaap ben gevallen. Mocht dit niet lukken, dan hoop ik iets te kunnen vinden waar ik me gewoon prettig bij voel, zo simpel is het eigenlijk. Een dikke rol euro's is leuk, maar met plezier naar je werk gaan telt voor mij toch nét effe tien keer zwaarder.
De komende jaren hoop ik me in ieder geval in te kunnen blijven zetten voor PU.nl om de lezers te voorzien van vers gamenieuws en, als de context het toelaat, mijn mening. Laat de nachtelijke persconferenties maar weer komen! Het doel is om de site en mezelf te blijven ontwikkelen zodat lezers terug blijven keren, maar vooral genieten van het aanbod.
Het gaat een turbulente toekomst worden, maar één ding is zeker: gamen gaat nooit plaatsmaken voor iets anders. De ontspanning, unieke ervaringen, boze broers en de mensen die ik via het medium heb leren kennen, hebben me zoveel gebracht dat ik tot in lengte van jaren zal blijven gamen.





# RECORE



**Wat krijg je als de mannen achter Mega Man en Metroid Prime hun krachten bundelen om een compleet nieuwe game te maken? Volgens Jurjen iets wat zowel qua gameplay als setting zeer interessant belooft te worden. En het zal niemand verbazen dat we dan qua setting aan scifi moeten denken.**

XBOX ONE FIRST LOOK

Laten we het eens over goede sciencefiction hebben. Ja, ik weet het, een beetje een lukraak idee. Ik kwam erop door de trailer die ik daarnet voor de veertiende keer bekeek.
Een in bruine doeken gehulde jonge vrouw, loopt tussen zandheuvels en ruimtescheepswrakken door een woestijn, op de voet gevolgd door een schattig robotje.
Nee, ik heb het hier niet over een Star Wars trailer; ik heb het over ReCore, een game die helemaal niets met Star Wars te maken heeft. Behalve dan dat ReCore óók goede sciencefiction belooft te worden.

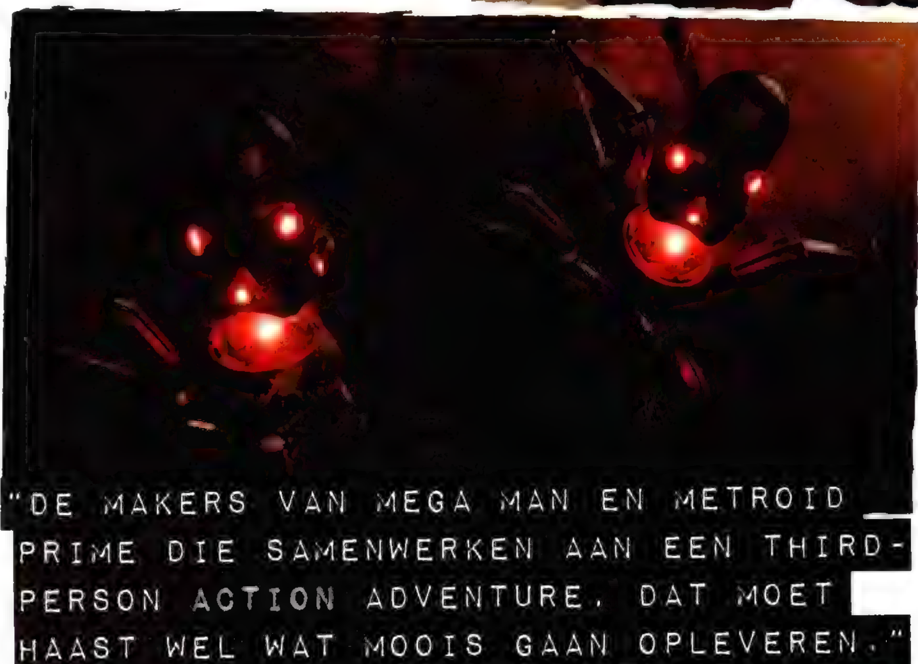
## Grappling hook

De kern van het Recore concept zit 'm in de core. De core die in de trailer verschijnt heet Mack. Het is dat blauwe kristal dat in het schattige robotje zit. Een schattig robothóndje, om precies te zijn.
De trailer toont hoe Joule (het meisje) en haar robothondje in een scheepswrak schuilen voor een zandstorm, iets later een levenloze gorilla-achtige robot vinden en vervolgens in gevecht raken met een aantal robotspinnen die rode kernen bevatten.
Joule's geweer lijkt niet veel tegen ze uit te halen (Yes! Er zijn al genoeg shooters op aarde) maar het lukt haar wel zo'n rode core uit een robotspin te trekken met... een grappling hook (Hell yes! Van games met grappling hooks zijn er nooit genoeg op aarde).
Wanneer Joule onder de aanvallers dreigt te bezwijken, doet het robothondje het enige wat een goede robothond in zo'n situatie kan doen: hij blaast zichzelf op, en daarmee alle spinnen.
Einde Mack? Nou nee, de blauwe core ligt er nog. Joule pakt 'm op en duwt 'm in de levenloze gorilla-achtige robot, die daarmee direct tot leven wordt gewekt. De kolos schudt met z'n hoofd, alsof hij even bij moet komen van de explosie. Joule legt haar hand op zijn arm en voor het eerst in de trailer wordt er gesproken: 'Welcome back, buddy'.



**weetje • weetje**

***De makers van ReCore beloven dat je vergezeld kunt worden door veel verschillende robots met elk hun eigen upgradable vaardigheden. In de trailer zien we varianten met het uiterlijk van een spin, een wagentje, een vliegende inktvis, een gorilla, een vliegende bal en een hond.***



"DE MAKERS VAN MEGA MAN EN METROID PRIME DIE SAMENWERKEN AAN EEN THIRD-PERSON ACTION ADVENTURE, DAT MOET HAAST WEL WAT MOOIS GAAN OPLEVEREN."

## Zandstormen

Recore is ontsproten aan het brein van Keiji Inafune, vooral bekend als geestelijk vader van Mega Man, maar ook de maker van Lost Planet en Dead Rising. Vanuit zijn studio Comcept in Japan werkt Inafune samen met de Texaanse studio Armature, die is opgericht door enkele belangrijke mensen achter de Metroid Prime serie, waaronder Mark Pacini, director van de drie Prime pareltjes. De makers van Mega Man en Metroid Prime die samenwerken aan een third-person action adventure, dat moet haast wel wat moois gaan opleveren.
En dan begint die Pacini ook nog eens te lullen over backtracking naar gebieden die bij elk bezoek heel anders kunnen zijn vanwege de zandstormen die de aarde van Joule teisteren.
En Pacini heeft meer te mel-



## ONTWIKKELAAR 1: COMCEPT

***Hoofdkantoor:*** *Osaka, Japan*
***Opgericht:*** *1 december 2010*
***Geschiedenis:*** *Keji Inafune werkte van 1987 tot 2010 voor Capcom, met name aan de Mega Man serie, maar ook aan games als Onimusha, Dead Rising en Lost Planet. Toen zijn droomproject Mega Man Legends 3 in 2010 door Capcom werd gecanceled, vond Inafune het tijd om samen met wat andere Capcom medewerkers zijn ouwe werkgever te verlaten en een eigen studio te beginnen. Comcept, dus. Op het moment dat je dit leest, zou Mighty No. 9 (een Mega Man-achtige game van Comcept) nét uit moeten zijn.*









## ONTWIKKELAAR 2: ARMATURE STUDIO

***Hoofdkantoor:*** *Austin, Texas, VS*

***Opgericht:*** *1 september 2008*

***Geschiedenis:*** *Nadat ze in 2007 bij Retro de derde Metroid Prime voor Nintendo hadden voltooid, vonden director Mark Pacini, art director Todd Keller en technische man Jack Matthews het tijd voor wat anders, en besloten ze een eigen studio op te richten. Armature, dus. Tot nu toe hield Armature zich vooral bezig met ports (Injustice naar de Vita, bijvoorbeeld) en spin-offs (Arkham Origins Blackgate) maar men komt dit jaar met eigen werk. En dan heb ik het niet alléén over ReCore; de inmiddels dertig man sterke studio lanceert binnenkort ook nog hun multidirectional shooter Dead Star.*

den. "Het idee is dat je omgevingen meer dan eens bezoekt, en vaardigheden krijgt waarmee nieuwe gebieden bereikbaar worden. Je kunt de vaardigheden van zowel Joule als je robotachtige metgezellen verbeteren. Elke soort robot kan dingen doen die andere robots niet kunnen, en zo worden ze een soort sleutels."



**weetje • weetje**

***De twee teams die aan ReCore werken worden daarbij ondersteund door Microsoft Studios. Niet zo vreemd voor een game die exclusief op Xbox One verschijnt.***

Kijk, dat klinkt mij, als fan van zowel Mega Man als Metroid, als muziek in de oren. Want ging het in beide series niet om het verwerven van coole krachten en upgrades die - direct of indirect - deuren naar nieuwe gebieden openden?

## Bekend thema

Waar Pacini zich in interviews vooral uitlaat over gameplay, is Inafune duidelijk de persoon die het hele concept heeft bedacht, en het verhaal schreef. Een verhaal met een bekend thema. "Het is een thema dat me al langer bezighoudt, waar we als mensheid naartoe gaan, het einde van de mensheid eigenlijk. Een thema dat ik ook al in Dead Rising en Lost Planet verkende. Je zou ReCore kunnen zien als een andere dimensie, een andere kijk op datzelfde thema."

Joule is een van de laatste mensen op aarde. Robots heersen over onze planeet, en verreweg de meeste zijn uit op de totale uitroeiing van de mens. Maar er zijn dus ook robots waar je vriendschap mee kunt sluiten. Want, zo zegt Inafune: "Je kunt de wereld niet in je eentje redden."

Aan het eind van de trailer zien we hoe Joule een hangar opent en die samen met de gorilla-achtige robot binnengaat. Daar wacht hen een enorme, spinachtige robot met een rode kern. Joule en Mack kijken elkaar even aan, en openen de aanval.

Einde trailer.

## Menselijke personages

Eerder in dit artikel stelde ik dat deze game goede sciencefiction belooft te worden. Dat stelde ik niet alleen vanwege het interessante verhaal, het stiekem toch best wel Star Wars-achtige sfeertje of de coole robots, zelfs niet vanwege de zandstormen en grappling hook, maar vanwege de menselijke personages - en daar reken ik ook de robots toe. Want je kunt nog zoveel maffe aliens, reusachtige ruimteschepen en technologische hoogstandjes in je verhaal stoppen, uiteindelijk draait goede scifi toch om menselijke waarden als moed, angst, goed, kwaad, eenzaamheid en verbondenheid tussen personages. Wat dat betreft voegt het core-concept van ReCore daar nog een interessante sluimervraag aan toe, eentje waar wel meer robotverhalen mee gestoeid hebben: wat is, in de kern, een menselijk personage eigenlijk?



# HITMAN

**Na de pr-clusterfuck van Hitman (twee keer uitstel, wel/niet episodisch, ophakken in drie delen, uiteindelijk zes grote downloads met tussentijdse content-updates), was Jan het zat en wilde hij simpelweg de game spélen. Dus verstopte hij zich op stealthy wijze in een vrachtwagen op weg naar Engeland...**

PREVIEW

PC | PS4 | XBOX ONE




Ik kan me heel goed voorstellen dat je door alle onduidelijkheid van de afgelopen maanden niet meer weet wat Hitman nu eigenlijk voor een game is, en wat deze reboot wil bewerkstelligen. Dat gevoel had ik ook, dus reisde ik met een koffer vol vragen naar Londen op zoek naar meer duidelijkheid.
Gelukkig wist Hannes Seifert, studiohoofd en executive producer van IO Interactive, al snel veel vaagheid weg te nemen en belangrijker; ik heb de game een dikke drie uur kunnen spelen.
Voor de structuur van de downloads en wat je straks precies krijgt voor je geld, moet je m'n kader op de volgende pagina effe checken; ik wil in deze preview vooral ingaan op het moorddadig vrije karakter van de game en de twee tutorial missies die ik in Londen heb gespeeld.
Met name het level in Parijs was een ware pièce de résistance; een oogverblindend, gigantisch sandbox level met letterlijk honderden (!) manieren om je twee hoofddoelen, Viktor Novikov en zijn business partner Dahlia, om te brengen. Hitman fans van het eerste uur kunnen gerust zijn; deze reboot biedt exact de gameplay die we graag van Codename 47 zien. Yes!

**"Deze reboot biedt exact de gameplay die we graag van Codename 47 zien. Yes!"**

## Schietstoel naar de dood

Zo kan je tijdens de eerste even compacte als vermakelijke tutorial missie al aangenaam experimenteren met de mogelijkheden die de game voor je in petto heeft.
Tijdens een feestje voor de high society op een jacht (feitelijk een in aanbouw zijnde boot in een hangar met blauwgemaakte planken eromheen zodat het lijkt alsof men zich daadwerkelijk op zee begeeft) maak je kennis met een vereenvoudigde vorm van Instinct (check waar je target is, en handige voorwerpen lichten op) en het nut van vermommingen. Ik voelde me direct thuis.
Waarom je target besluipen en wurgen, als je ook een reddingsboot kan loswrikken en die vanaf het bovendek op je slachtoffer kan laten vallen? Of gewoon een explosief op de juiste plek neerplanten. Zolang je maar niet gezien wordt en je de door jou neergeslagen obers, guards en ander personeel netjes dumpt in kasten en vrieskisten natuurlijk.
In een andere 'testmissie' dien je de schaakgrootmeester Jasper Knight om te leggen. Hij houdt zich op binnen de gelederen van een zwaar-


*Blijft toch een bizar ding, die barcode op Hitman z'n achterhoofd. 'Niet over m'n eigen schoenen kotsten', dat is mijn barcode.*

bewaakte Russische legereenheid. De man is paranoïde en heeft zijn ontsnappingsplan al uitgedacht: een straaljager staat voor 'm klaar indien nodig. Ach, en waarom zou je dan niet stoeien met het instrumentarium van de vliegtuigstoel... zodat Jasper uiteindelijk zichzelf letterlijk naar het hiernamaals schiet. Heerlijk.




## Zalm

Toch was Parijs zoals gezegd echt het neusje van de zalm tijdens mijn speelsessie. De locatie is enorm groot en eigenlijk al een mini sandboxgame op zich.

Het idee is dat Viktor Novikov en zijn zakenpartner Dahlia een paleisje hebben afgehuurd waar een groot feest en een modeshow worden gehouden. Er zijn modellen, stylisten, obers, heel veel bewakers, bodyguards, beroemde mensen, fotografen, pers en bekenden van Novikov. Het gebouw is enorm, maar ook het landgoed eromheen biedt daadwerkelijk honderden manieren om toe te slaan.

Een aantal voorbeelden: je pakt een waterpomptang, saboteert de kraan en laat het toilet onderlopen met water. Vervolgens stoei je met elektriciteitskabels. En... juist.

Of je laat je de lichtbakken tijdens de modeshow bovenop Viktor vallen, precies op het moment dat ie een applaus in ontvangst neemt. Ongelukje. Of je loopt zelf mee in de modeshow verkleed als model en slaat vanuit die positie toe. Of je gaat ergens hoog in een toren zitten en wacht op dat ene ultieme snipermoment. Of je saboteert de terrasverwarmer bij de rookruimte. Of... de moordmogelijkheden duizelen je gewoon.

## Gouden Formule?

Na het verhalende en opvallend lineaire Hitman: Absolution (overigens een heerlijk naargeestige stealthgame met aangenaam gestoorde personages en dito settings) grijpt IO Interactive met Hitman terug naar de vrijheid zoals we die kenden in Hitman: Blood Money, maar met alle mogelijkheden van nu.

Het is een ambitieuze, maar ook een tikje verwarrende boodschap die de makers willen uitdragen, maar als alle puzzelstukjes in elkaar vallen, hebben de Denen misschien wel een moorddadige formule in handen, waar we nog jaren dodelijk veel plezier aan kunnen beleven. ★

## VOLLEDIG EPISODISCH

**Okay, voor de duidelijkheid, nog eens alles op een rijtje.**

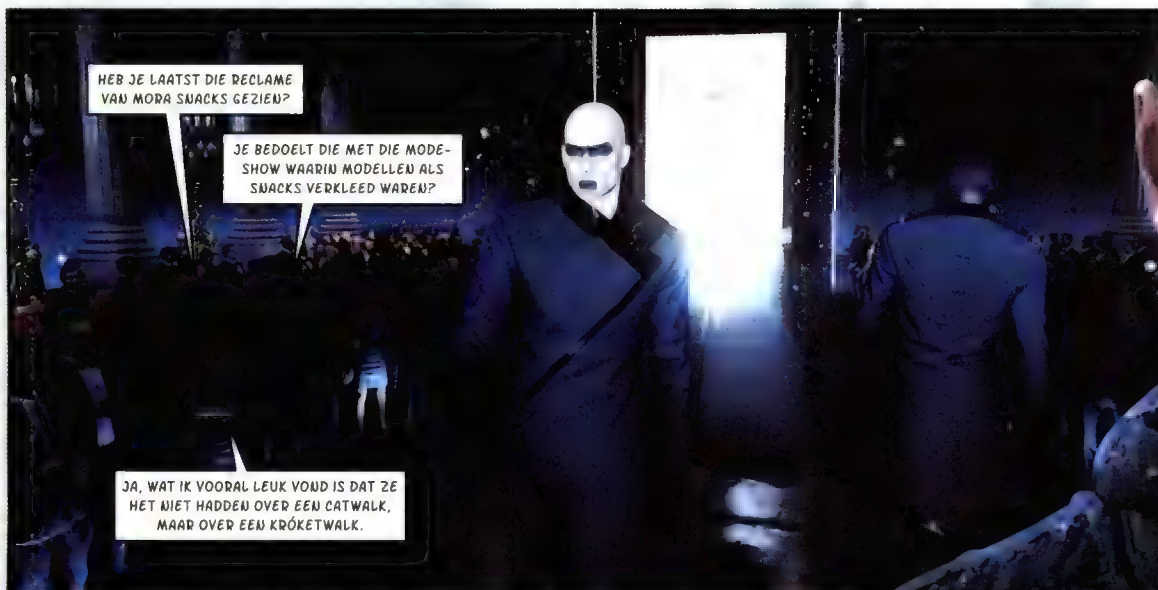
**Op 11 maart komt de eerste 'episode' uit, bestaande uit de Prologue Missies en de Parijs locatie. In april komt dan Italië, gevolgd door Marokko in mei.**

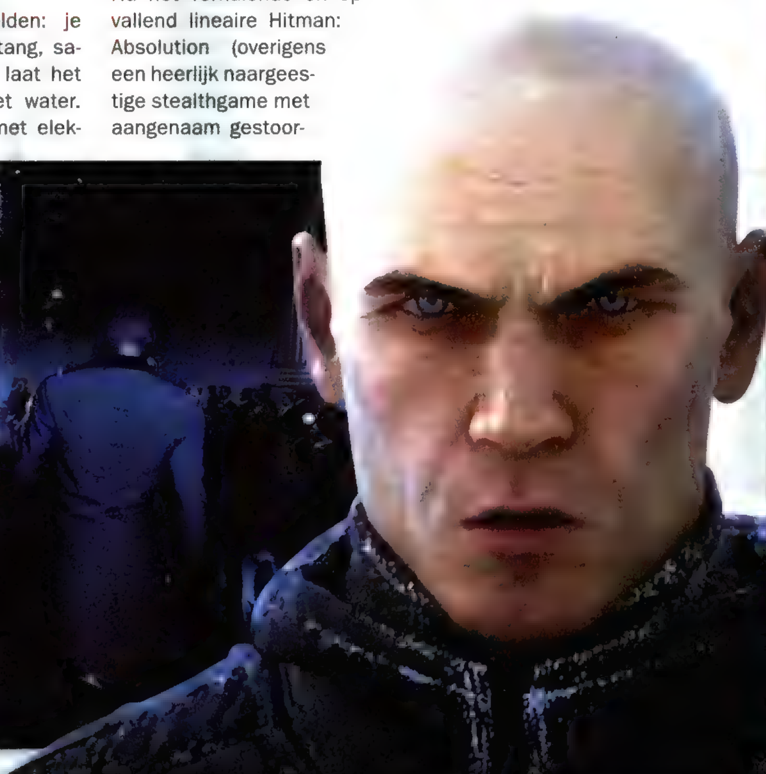
**Vanaf dat moment krijgt de game maandelijkse content-updates, inclusief drie extra locaties: Thailand, VS en Japan, tot het seizoen later in 2016 is afgelopen.**

**Dit alles wordt aangevuld met wekelijkse live-evenementen en extra content tussen de maandelijkse updates door.**

**Je kan in één keer € 60,- van tevoren lappen, dan ben je klaar en krijg je de rest sowieso. Of je begint met Episode 1 voor € 15,- euro. Alle losse sandbox locaties daarna (Italië, Marokko, Thailand, Amerika, Japan) kosten € 10,- euro per keer. Maandelijkse content-updates en wekelijkse live-evenementen zijn gratis.**

**Bij live-evenementen moet je denken aan eenmalige contracts waarmee bepaalde targets bijvoorbeeld alleen in een bepaald weekend om te leggen zijn. Of een speciale skill challenge, waarbij je teruggaat naar een bepaalde locatie en daar een hele moeilijke, clean kill moet maken.**





**VERWACHTING JAN:**

Hitman biedt de speler een schier oneindige hoeveelheid moordmogelijkheden in tot de verbeelding sprekende locaties. Of het dynamisch-doden-in-delen ieders kopje thee is (al dan niet met wat cyaankali er doorheen geroerd), is natuurlijk helemaal aan de speler zelf.

- \+ Zoveel manieren om te moorden.
- \+ Prachtige sandbox locaties.
- \+ Een dynamische wereld vol professionele huurmoordenaars.
- \- Sommige spelonderdelen zijn erg makkelijk.

STEALTH-ACTION
IO INTERACTIVE / SQUARE-ENIX
11 MAART 2016

# DYING LIGHT – T

**Toen we de uitnodiging kregen om iemand op een helse tocht naar Polen te sturen voor de uitbreiding van Dying Light, wisten we meteen wie de sjaak moest worden. Alleen Nino heeft immers het pigment en de houding van een ondode.**

PREVIEW

PS4 XBOX ONE PC



*Zo'n mes met van die rare gaten erin... is dat soms een kaasmes voor Emmenthaler?*

Het komt niet vaak voor dat een ontwikkelaar de prijs van zijn game verhoogt en zeker niet vlak voor de release. Dat was echter wel het geval met de uitbreiding van Dying Light, genaamd The Following, waarvan ontwikkelaar Techland het prijskaartje afgelopen december verhoogde van 15 naar 20 euro. Ook de prijs van de season pass, die toegang geeft tot alle DLC en dus ook deze monsteruitbreiding, werd met een tientje opgeschroefd naar dertig ekkie. Een opmerkelijke zet... die na mijn uitgebreide speelsessie echter een stuk meer sense maakt.

**weetje • weetje**
*Geen zin om te lezen? Check dan de Effe Spelen video op PU.nl/DLFollowingVideo.*

## Scientology met zombies

Dying Light - The Following pakt het verhaal van de parkour/zombiegame uit begin 2015 op waar de basisgame eindigde. Zonder al te veel te spoilen: je bent nog altijd op zoek naar het medicijn tegen het zombievirus dat de wereld in zijn greep houdt en reist daarvoor af naar het platteland rondom Harran, de stad waar het origineel zich afspeelde. Buiten de stad is namelijk een sekte genaamd The Following gevestigd die op wonderbaarlijke wijze immuun voor het zombievirus lijkt te zijn...
Als Kyle Crane (de held van het verhaal wiens stem wordt vertolkt door dezelfde gast die Batman in de Arkham games doet) aankomt in de nederzetting waar The Following zich ophoudt, krijgt hij een minder enthousiast onthaal dan gehoopt. De sekte is zeer terughoudend en wil niks met buitenstaanders te maken hebben.
Kyle zal toch dat medicijn te pakken moeten krijgen, dus aan jou de taak om de zieltjes van The Following voor je te winnen. Dit doe je door allerlei klusjes en karweitjes voor de sekteleden op te knappen; van het zoeken naar vermiste personen tot het fixen van de waterzuiveringsinstallatie. Naar gelang je meer sidequests doet, zal je stijgen in 'Follower rank' en toegang krijgen tot steeds meer duistere geheimen van de sekte.

## Enorm gebied

De nieuwe uitbreiding speelt zich dus volledig af buiten de grenzen van de quarantinezone uit de basisgame. Waar je in het origineel vooral over de daken van de stad Harran aan het rennen was, beweeg je nu in een gigantisch uitgestrekt (plattelands)gebied dat net zo groot is als de twee gebieden uit de originele game bij elkaar. Gelukkig hoef je die gigantische afstanden niet meer te voet te overbruggen; Kyle Crane heeft in de uitbreiding namelijk de beschikking over een buggy, die hij ook nog eens volledig kan modificeren.
Techland liet weten dat ze halverwege de ontwikkeling van de originele game al speelden met het idee om bestuurbare voertuigen toe te voegen, maar door de layout van de stad en het gebrek aan ondersteuning in de engine bleef het slechts bij een concept.

**"Een gigantische uitbreiding die makkelijk als volwaardige game uitgegeven had kunnen worden."**

## Bugloze buggy

Toen we de ontwikkelaars van Techland spraken op de avond voor onze speelsessie, maakten ze nog grapjes over de 'buggy'. Schijnbaar had de implementatie van de vierwieler een hoop hoofdpijn opgeleverd en vonden ze het een godswonder dat ze het geheel aan de praat hadden gekregen.
Gelukkig is daar niets meer van te merken tijdens het



# THE FOLLOWING

spelen. De buggy rijdt als een zonnetje, de zombies reageren 'natuurgetrouw' op je wagen en er is niks dat herinnert aan het feit dat de buggy pas later aan de game is toegevoegd.
De buggy is niet alleen een bijzonder nuttig voertuig, hij verschaft ook een heel fijne manier om zombies naar de eeuwige jachtvelden te sturen. Elke keer als je met een beetje snelheid tegen een ondode wandelaar aanbeukt, word je niet alleen getrakteerd op het smakelijke geluid van een uit elkaar spattende zombie, maar krijg je ook een zooitje experience points die je uit kan geven in de gloednieuwe 'Driver' skilltree. Hiermee unlock je upgrades als vlammenwerpers en nitro om je wagen mee te pimpen.

**weetje • weetje**

*The Following zit gratis bij de Enhanced Edition van Dying Light die inmiddels in de winkels ligt voor zes tientjes. In dit pakket zit dus de basisgame plus de uitbreiding en alle DLC die tot nu toe verschenen is, dus daar ben je de komende tijd wel zoet mee.*

## Levellen!

De Driver skilltree is niet de enige nieuwe aanvulling op de lijst van vaardigheden die Kyle Crane kan vrijspelen in The Following, want onze trouwe zombiejager beschikt ook over een geheel nieuwe 'Legend skilltree'. Deze toevoeging is speciaal voor de fanatiekelingen die de levelcap van 24 hebben behaald.
In de basisgame betekende dit het einde van je progressie, maar met de patch die tegelijkertijd met deze uitbreiding uitkomt, is dat opgelost. Zodra je een van de drie skilltrees vol hebt, worden de Legendary Levels beschikbaar waarmee je nog 250 (!!!) levels lang door kan levellen en nieuwe skills kan unlocken. Niet alleen skills trouwens, je vergaart ook nieuwe outfits, wapens en emblemen.

## Dying Light Deluxe

Zoals gezegd zijn de Legendary Levels onderdeel van een gigantische patch die tegelijkertijd met de The Following uitbreiding verschijnt. Deze update is voor iedereen gratis beschikbaar en brengt de nieuwe Nightmare moeilijkheidsgraad, nieuwe zombies, betere A.I., nieuwe parkour moves en betere performance voor de console versies.
Op het moment van schrijven heb ik alleen nog maar de PC-versie van de nieuwe content kunnen spelen en daar was weinig verschil merkbaar, maar het is in ieder geval aardig van onze Poolse vrienden dat ze de verbeteringen gratis beschikbaar stellen.
Wel duidelijk merkbaar is de reusachtige berg aan content van The Following. De map is gigantisch, de nieuwe omgeving voelt vers, de buggy rijdt als een zonnetje (niet zo gek als je bedenkt dat Techland vroeger Formule 1- en rallygames maakte) en wat ik heb kunnen spelen van het verhaal smaakte naar meer.
Ik durf nog niet te zeggen dat de eerder genoemde prijsverhoging van de uitbreiding volkomen terecht is, maar het heeft er op dit moment alle schijn van. ★










## CIJFER OP DE SITE

**Tegen de tijd dat deze PU in de winkels ligt, is de The Following uitbreiding al beschikbaar, maar onze review code kwam helaas te laat binnen om nog mee te nemen. Gelukkig hebben we al een tijdje een prachtige website en is Nino de beroerdste niet, dus als je nu naar PU.nl/DLFollowingReview surft, lees je daar zijn eindoordeel.**



**VERWACHTING *NINO:***
The Following is geen simpele DLC met een paar verse wapens en wat nieuwe vijanden, maar een gigantische uitbreiding die ze makkelijk als volwaardige game hadden kunnen uitgeven. Of het lang leuk blijft, moet nog blijken, maar ik heb er alle vertrouwen in.

+ Gigantische map.
+ Grote veranderingen in de gameplay.
+ Buggy is tof.
- Blijft het dertig uur lang leuk?

INFO
OPEN WORLD ZOMBIE FESTIJN
TECHLAND / WARNER BROS.
OUT NOW

# HOMEFRONT THE REVOLUTION

**Nadat Nino een half jaar geleden volkomen werd weggeblazen door de verrassend sterke singleplayer van Homefront: The Revolution, mocht hij onlangs naar Londen om de co-op te proberen. Helaas bleek de wind te zijn gaan liggen...**

Toen ik september vorig jaar, net voor de Gamescom, naar Nottingham vloog om de gasten van Dambuster Studios te bezoeken, was ik bijzonder gecharmeerd van Homefront: The Revolution.
Het oorspronkelijke Homefront deed mij, net als vele anderen, weinig en het was me aanvankelijk dan ook een groot mysterie waarom ze in godsnaam besloten hadden tot een reboot van deze franchise. Echter, na een paar uurtjes spelen, was ik om, en realiseerde ik me dat een Far Cry-achtige open world shooter in een door oorlog verscheurde Noord-Amerikaanse stad eigenlijk best een tof idee is.

## Liefde op het eerste gezicht

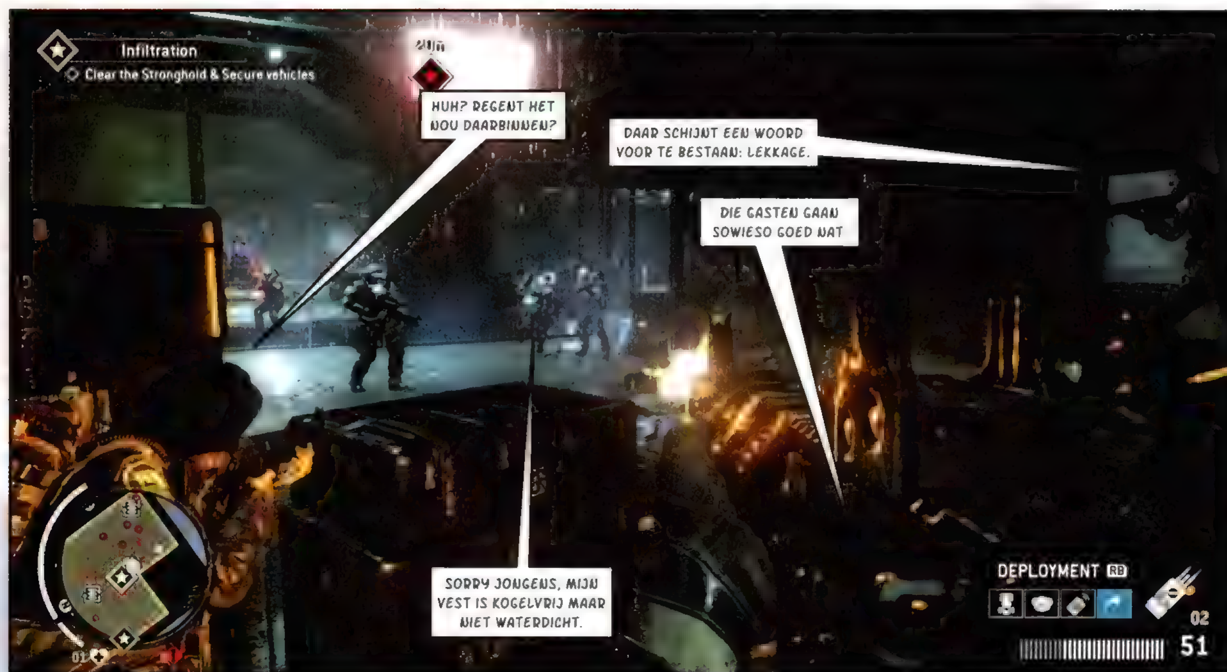
Wat mij het meest overtuigde tijdens mijn vorige speelsessie was de even moeilijke als eerlijke open world shooter actie. In eerste instantie ging ik voor de Call of Duty/Rambo aanpak; met als gevolg dat ik binnen de kortste keren het loodje legde. Pas toen ik voorzichtiger ging spelen, de gevechtssituaties eerst rustig analyseerde en tactisch tackelde, kwam ik ergens.
Je zal je gadgets (op afstand bestuurbare autootjes, explosieven und so weiter) optimaal moeten gebruiken en elke kogel telt. Het strijdtoneel is constant in beweging en je bent vaak beter af als je effe wacht tot er wat mede-rebellen voorbij komen om je bij te staan tijdens je aanvallen op de Korean People's Army.
Juist die meevechtende rebellen-buddies deden me verlangen naar de mogelijkheid om Homefront: The Revolution in co-op te spelen. Ik zag mezelf al met drie makkers door de straten sluipen - eentje om de vijand af te leiden, eentje om te snipen en eentje om te flanken. Hand in virtuele hand de straten van Philadelphia door om de stad, nederzetting voor nederzetting, terug te winnen voor de guerrilla's. Het had zo mooi kunnen zijn...

## VIDEO OP PU.NL

**Behoefte aan bewegende beelden? Dan word je op je wenken bediend, want de hele trip is terug te kijken op PU.nl/HomeFrontTrip.**



*Gooien met een molotovcocktail gemaakt van een Grolsch fles, dat kan niet door de beugel.*




## Koude kermis

Ik was helemaal in mijn nopjes toen tijdens Gamescom werd aangekondigd dat er daadwerkelijk een multiplayer mode in de game zou komen, en ik was dan ook behoorlijk opgewonden toen de uitnodiging kwam om in Londen die modus te spelen.
Helaas was mijn enthousiasme van korte duur. Het begon

al bij de presentatie die we voorafgaand aan onze speelsessie kregen. Al snel werd duidelijk dat mijn droom van een grote open wereld met co-op te ambitieus was. Ontwikkelaar Dambuster Studios heeft er namelijk voor gekozen om de co-op modus volledig los te maken van de singleplayer. Geen grote open map, maar twaalf losse maps met elk hun eigen objectives. De beweegreden achter deze designbeslissing ontgaat mij volledig. Toen ik het vroeg, liet de Narrative Designer van de game weten dat 'de singleplayer echt het verhaal van hoofdrolspeler Ethan Brady moet vertolken en dat het niet logisch zou zijn om dat in co-op te spelen', maar dit kwam op mij over als een zwaktebod. Er zijn legio voorbeelden van games die een oplossing voor dat 'probleem' hebben gevonden (Far Cry 4) en minstens zat games die er simpelweg lak aan hebben (Dying Light).




## Microtransacties

De tweede helft van de presentatie was gewijd aan een uitleg over de microtransacties. In de co-op modus verdien je credits die je uit kan geven aan 'crates', die random items bevatten. Alles is te unlocken door veel te spelen, maar als je geen geduld of geen tijd hebt, kan je met echt geld credits kopen om jezelf van alle wapens te voorzien. De ontwikkelaar liet meteen weten dat het niet om pay-to-win gaat en dat alles gratis te unlocken is, maar het was super vreemd om op dit moment (drie maanden voor de release tijdens een presentatie voor de pers) al trots te melden dat je kan betalen om de game niet te hoeven spelen. De prijzen zijn nog niet bekend trouwens.

## Bugfront

Met een angstig voorgevoel en een bedenkelijke uitdrukking op ons gezicht namen we plaats achter de PC's waarop we de game twee uur lang konden proberen. In groepjes van vier kregen we drie verschillende scenario's op drie verschillende moeilijkheidsgraden te spelen.

**"Waar de singleplayer fris en uniek aanvoelde, was deze co-op modus een chaotisch run-and-gun festijn."**

Een tof concept is dat je de achtergrond van je personage zelf kan kiezen (van barkeeper tot game-ontwikkelaar) en dat die achtergrond je bepaalde skills geeft. Een web developer kan sneller hacken, een atleet kan harder rennen, enzovoorts.
Als je eenmaal je loadout hebt gekozen, drop je samen met je team in een van de twaalf levels waar je een serie objectives afwerkt. Op sommige maps moet je verdedigen, andere zijn juist aanvallend... maar de actie weet nooit echt te boeien. Waar de singleplayer fris en uniek aanvoelde, was deze co-op modus een chaotisch run-and-gun festijn.
Het hielp ook niet dat de game nog behoorlijk buggy was. De kunstmatige intelligentie liet regelmatig te wensen over, vijanden bleven in de lucht hangen, laserstralen van snipers schenen door muren heen en animaties bleven hangen.
Het is op zich niet verwonderlijk dat een vroege versie van een game buggy is en Dambuster heeft nog een paar maandjes om alles te polijsten, maar het maakte de ervaring er zeker niet overtuigender op.




## Misschien...

Ik heb de hoop nog niet helemaal opgegeven. Het team dat aan de game werkt, heeft in eerdere demo's duidelijk laten zien dat ze weten hoe ze een schietspelletje in elkaar moeten draaien. Misschien weten ze die expertise uiteindelijk ook te vertalen naar de multiplayer.
Misschien wordt het leuker als de bugs weg zijn.
Misschien wordt het leuker als je een beetje hebt kunnen oefenen.
Misschien wordt het leuker als het niet meer loont om als een kip zonder kop rond te rennen en te knallen.
En misschien valt het allemaal wel mee met die microtransacties.
Ik hoop het oprecht, want het zou mooi zijn als een game met zo'n veelbelovende singleplayer ook een toffe multiplayer kreeg. ★



**VERWACHTING *NINO:***
Na alles wat ik hoorde tijdens de studiopresentatie vreesde ik al voor de co-op modus van Homefront: The Revolution, en zelfs met die wetenschap vooraf, was het een teleurstellende ervaring.

+ Setting en sfeer blijft tof.
- Buggy.
- Generiek.
- Microtransacties.

OPEN WORLD FIRST-PERSON SHOOTER
DAMBUSTER STUDIOS / DEEP SILVER
20 MEI 2016

# VANAF NU WORDT HET...

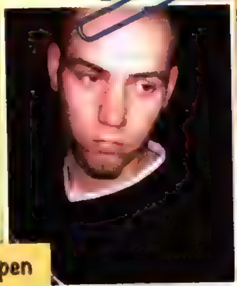
# SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR


031 EEN TOP 10 VAN GRADDUS OVER ZAKEN WAAR NEDERLANDSE GAMERS JALOERS OP ZIJN
032 HET BEZOEK DAT JURJEN BRACHT AAN DOUBLEDUTCH GAMES
034 DE PURETRO VAN TJEERD OVER WEIRDE, TOFFE EN REVOLUTIONAIRE CONTROLLERS
038 HET GAME-MONUMENT VAN GRADDUS: DONKEY KONG COUNTRY 2: DIDDY'S KONG QUEST
040 DE MEEST BIZARRE GAMERECORDS
043 DE BESTE DINGEN VAN PU.NL
044 HET ONTLUISTERENDE RELAAS VAN NINO OVER DEVELOPER EPIC
046 GRADDUS, DIE CHECKT OF GAMEN LEUKER IS DAN LEVEN
048 FLORIAN, DIE LANGSGING BIJ CODEMASTERS VOOR DE CONSOLE VERSIE VAN DIRT RALLY
050 DE EERSTE HANDS-ON MET QUANTUM BREAK
054 DE UPDATE OVER DUTCH COMIC CON 2016
056 JURJEN, DIE UITZOCHT WAT WE VAN DE MOBILE GAMES VAN NINTENDO MOGEN VERWACHTEN


## SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"IK MAAKTE RUZIE MET IEDEREEN DIE DE ILLUSIE HAD 'COOLER' TE ZIJN DAN IK EN HAD DE PERSOONLIJKE MISSIE OM EEN ROYALE PIJN IN DE AARS TE ZIJN VOOR VEENDAMMERS DIE IK IRRITANT VOND."



Wouter doet een boekje open over zijn jonge jaren.

## NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"ZO WAS IK VANNACHT PRESIDENT VAN EEN KLEIN AFRIKAANS LAND... TOT DE PLAATSELIJKE VOODOO PRIESTER ME IN EEN PAARSE PARADIJSVOGEL VERANDERDE, THAT IS."



Graddus heeft een bizarre droom.

## SPECIALE REDACTEUR VAN DE MAAND



## ED

Sommige lezers dachten even dat Ed afscheid nam, nadat hij vorige maand aankondigde dat hij z'n laatste preview voor PU had geschreven, maar niets is minder waar.
Niet alleen kun je in dit nummer genieten van z'n laatste (?) review, maar op PU.nl knalde onze oude baas als nimmer tevoren. Zo werd hij geïnterviewd door Steven voor de rubriek 'Even Praten Met...' en liet hij voor de camera Florian alle hoeken van de tracks zien in Sébastien Loeb Rally, maar zijn finest hour beleefde hij nog wel met een Oscarwaardige acteerprestatie in 'The Ed Files'.
Dat ie tussen neus en lippen ook nog effe een behoorlijk complex PU'tje eindredigeerde zou je haast vergeten.
Nee, Ed is als een goede wijn: hoe ouder, hoe beter (en soms een beetje zuur).
De titel 'Speciale Redacteur van de Maand' is dan ook volledig verdiend. En daar is Ed, bescheiden als ie is, het zelf natuurlijk ontzettend mee eens.

# REVIEWS

## IN DIT NUMMER




058 XCOM 2
061 UNRAVEL


062 THE WITNESS
064 POKÉMON SUPER MYSTERY DUNGEON
065 OXENFREE
066 SÉBASTIEN LOEB RALLY EVO
068 BRAVELY SECOND
069 WARHAMMER 40,000 FREEBLADE
083 NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA STORM 4


## SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



## OOK GESPEELD


RESIDENT EVIL: ORIGINS COLLECTION
BADLAND 2
THAT DRAGON, CANCER
NEW SUPER MARIO BROS. WII
ASSASSIN'S CREED CHRONICLES: INDIA
ACT IT OUT! EEN POTJE HINTS
THIS WAR OF MINE: THE LITTLE ONES
PUNCH CLUB
DARKEST DUNGEON
DRAGON'S DOGMA
PONY ISLAND

# TOP TIEN

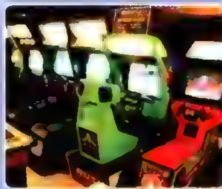
## DINGEN WAAR WE ALS HOLLANDERS JALOERS OP ZIJN

**Voordat hij bij de PU kwam werken, was Graddus nog nooit buiten Amsterdam geweest. Maar dankzij talloze perstripjes, weet de baklap inmiddels dat ze in de rest van de wereld geen Nederlands praten, nog nooit van bitterballen gehoord hebben én gamedingetjes kennen waar we stiekem best jaloers op mogen zijn...**



### 10 ARCADEHALLELUJAH

Tuurlijk, in Amsterdam hebben we de TonTon Club, en in Scheveningen en Zandvoort schijnen ook nog een paar speelhallen te zitten. Maar een echte arcadecultuur, waarbij negentig procent van je spaargeld in de Daytona-kast verdwijnt en je positie op de sociale ladder wordt bepaald door je Airhockey skills? Dat bestaat alleen nog in het buitenland.



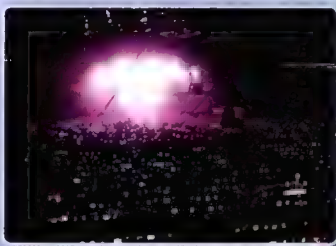
### 9 VIDEOGAMES IN DE SUPERMARKT

Bij bezoekjes aan Frankrijk en Engeland blijf ik me erover verbazen dat je bij de Carrefour of Tesco (dat zijn supermarkten, baklap) gewoon games kunt kopen! Okay, niet tegen de meest concurrerende prijzen, maar het gaat om het idee. Wat een verademing naast het 'game-aanbod' van de Appie, dat niet verder gaat dan Bejeweled en Angry Birds.




### 8 GAMEBEURZEN, TOERNOOIEN ETC.

Voor de vetste gamebeurzen moet je vrijwel altijd de grens over; naar onze oosterburen, het Verenigd Koninkrijk of zuidelijker. En wil je spelen tegen duizenden gelijkgestemden op een dik (LAN)-toernooi? Dan bezoek je Scandinavië. Het vaderlandse aanbod steekt daar helaas nogal schril bij af.



### 7 VETTERE SPECIAL EDITIONS

Ik ben een sucker voor Special Editions. Helemaal nu ik een gameroom met ruimte voor wel twintig Fallout 4 Pip-Boy Editions heb, is het des te frustrerender dat veel SE's aan onze neus voorbij gaan. Een deal met een Amerikaanse retailer hier, een samenwerkingsverband met een Griekse Gyrosboer daar et voilà: het enige dat rest, is die shit importeren.




### 6 MEDIA DIE GAMEN SERIEUS NEMEN

Videogames zijn de belangrijkste uitvinding van de afgelopen veertig jaar. Dat weet iedereen, behalve de Nederlandse mainstream media. God, wat blijven ze achter in hun berichtgeving. En damn, wat heb ik genoeg van dat belerende toontje. Neem eens een voorbeeld aan jullie buitenlandse collega's, die gamen wél serieus en respectvol behandelen.



### 5 WACHTEN... EFFE WACHTEN NOG...

Gelukkig kiezen steeds meer uitgevers voor een simultane, wereldwijde release. Desalniettemin komt het nog steeds voor dat wij langer op een titel moeten wachten. En kijk, in het geval van een drollenbak als Devil's Third is dat niet erg, maar wat dacht je van FIFA 16, dat de voetbal hatende Yanks gewoon twee dagen éérder konden spelen dan wij? Schande!!!






### 4 COSPLAY'END OVER STRAAT

Toegegeven, verkleed als je favoriete gamecharacter over straat gaan, is in wel meer westerse landen not done. Toch helpt onze typisch Hollandse, calvinistische 'doe-maar-gewoon-dan-doe-je-al-gek-genoeg'-mentaliteit hier absoluut niet aan mee. Alleen: waarom is jezelf uitbundig uitdossen met Koningsdag of het WK dan ineens WEL okay?

### 3 EEN BINNEN DE LANDSGRENZEN GESITUEERDE GAME

De meeste games spelen zich af in Amerika. Het Verre Oosten, ook wel, of anders in landen als Italië, Engeland of zelfs fucking Tsjechië. Maar Nederland? Ho maar. Okay, een leveltje in Hitman, misschien, en een wanproduct als A2 Racer. Voor de échte blockbusters is onze met koeien gevulde polder echter niet interessant... En ach, misschien wel terecht ook.



### 2 BETERE GAMEPRIJZEN

Als ik eerlijk ben, koop ik zelden games in Nederlandse winkels. Nou ja, eigenlijk hoef ik ze niet te kopen omdat ik voor PU schrijf, maar werk effe mee. Ik weet namelijk zeker dat jij, tijdens je speurtocht naar goedkope games, vaak bij een buitenlandse shop terechtkomt. Hmmm, waar doen ze het toch van?




### 1 COMPLEET ANDERE TITELS

Super Mario RPG, Final Fantasy III, Cabela's Big Game Hunter, Dead or Alive Xtreme 3, de Mother-serie: zomaar wat spellen die officieel nooit in ons koude kikkerlandje zijn verschenen. En dat is zonde. Want of deze games je nu aanspreken of niet, je zou in ieder geval zélf de keuze moeten hebben of je ze wil spelen.



# DOUBLEDUTCH GAMES



## JURJEN OP BEZOEK BIJ SPELONTWIKKELAAR DOUBLEDUTCH GAMES

**Vroeger bracht een ontwikkelaar een game uit, en dat was het dan. Tegenwoordig zie je steeds vaker dat jaren na de release van een game nog dingen worden toegevoegd en aangepast. Zoals bij SpeedRunners, van de Hilversumse studio DoubleDutch. Jurjen ging er op bezoek om daar eens over te praten.**

Tijdens zijn bezoeken aan Nederlandse ontwikkelaars, hoort Jurjen wel vaker dat de droom om videogames te maken, is ontstaan in de kindertijd. Bij Casper (30) van DoubleDutch gebeurde dat toen hij acht was. Preciezer: toen zijn vader een variant op Stratego had bedacht.

"Op de onderkant van het bord had m'n pa een andere layout getekend, en hij had de spelregels wat aangepast. Op die manier ontdekte ik dat spellen geen vaststaande dingen waren, maar dat je die zelf ook kunt bedenken of aanpassen. Toen had ik wel iets van: dát wil ik later gaan doen."

Inmiddels is de in 2009 door Casper bedachte en in 2013 als 'Early Access' uitgebrachte game SpeedRunners ruim 800.000 keer op Steam verkocht. En dat aantal loopt snel op, mede dankzij de enthousiasmerende aandacht die beroemde YouTubers als PewDiePie en Northernlion de game schonken. En natuurlijk helpt het ook wanneer een grote site als Kotaku schrijft: 'SpeedRunners is de competitieve multiplayer Mario die Nintendo gemaakt zou moeten hebben.'

Dát had de achtjarige Casper moeilijk kunnen dromen.




Een béétje moderne gamestudio heeft uiteraard een Oculus Rift in huis... én een 3D-printer, om poppetjes van je eigen personages mee te maken.

### Ninja

In SpeedRunners moet je zo snel mogelijk door platformlevels rennen, springen en slingeren (aan een enterhaak), om op die manier zo veel voorsprong op te bouwen dat de andere spelers uit beeld verdwijnen. Zoals Kotaku ook al was opgevallen, draait de game dus om competitieve multiplayer platformactie. Maar SpeedRunners is begonnen als SpeedRunner, dus zonder S op het eind - want ooit was het een singleplayer flashgame.

"In 2009 las ik een interview met iemand die een site met flashspelletjes had", herinnert Casper zich. "Hem werd gevraagd wat voor spel hij nog graag op zijn site zou willen zien. Het leek hem wel tof om iets te hebben met grappling hooks en walljumps, dat je een ninja bent. Nou, dacht ik, als hij daar geld voor over heeft, dan ga ik wel zo'n spel maken."

Nadat de game in 2011 voor 13.000 dollar was verkocht en zo'n 10 miljoen keer was gespeeld, besloten Casper en zijn compagnon Gert-Jan een HD-versie van het spel voor Xbox Live Indie Games te maken. "Toen hebben we een local multiplayer mode toegevoegd, en daar zijn we later mee verder gegaan."

### Early Access

De release op Xbox Live Indie Games was weinig succesvol. "Het bleek niet zo'n goede markt. Maar iemand bij Steam zag de trailer die we hadden gemaakt. Ze vonden onze game wel interessant, en vroegen of wij hem op hun platform wilden uitbrengen. Toen hebben we online multiplayer toegevoegd en 'm in 2013 uitgebracht op Steam Early Access."



**weetje • weetje**

*Voor wie dat idee van 'elkaar uit beeld racen' vaag bekend voorkomt: zoiets zat ook in Micro Machines (1991), een oude favoriet van Casper.*



## SPEEDRUNNERS

***Wel eens New Super Mario Bros. met z'n vieren gespeeld, en daarbij geprobeerd je tegenstanders uit beeld te rennen? Dat is precies waar SpeedRunners om draait. Elk potje begint met vier spelers die vrij letterlijk rennen en springen voor hun leven, want wie achterop raakt en uit beeld verdwijnt, is er geweest. Gooi nog wat grappling hooks en wapens in de mix, en je hebt een explosief recept voor moordend competitieve multiplayer fun.***

***Volgens Casper schuilt een groot deel van de aantrekkingskracht van SpeedRunners ook in het feit dat elke speler precies hetzelfde ziet. "Dus ook als je online speelt. Daardoor voelt het een beetje alsof je met vrienden op de bank speelt, zeker als je erbij gaat skypen. Je ziet ook echt wat de anderen doen en beleven. Dat is toch heel anders in games als Call of Duty, waarin je elkaar wel af en toe tegenkomt, maar je niet echt ziet wat je tegenstander aan het doen is."***

***SpeedRunners is als Early Access titel voor € 14,99 te koop op Steam. In de zomer van 2016 moet de game op Xbox One en PS4 verschijnen.***




Bij de douane op Schiphol herkende iemand Caspers SpeedRunners shirt. "Dat zijn toch wel de leukste reacties."

Steam Early Access is bedoeld voor games die nog niet helemaal voltooid zijn, maar al wel verkocht worden. Opmerkelijk genoeg is SpeedRunners na twee jaar nog stééds Early Access. Casper vindt het niet saai om zo lang aan dezelfde game te werken. "Nee, dat valt eigenlijk best wel mee. We blijven gewoon nieuwe dingen toevoegen om de game beter en interessanter te maken. En daar wordt dan weer op gereageerd door de community, waar we voortdurend mee communiceren. Zo blijft het leuk om eraan te werken."

## CODED ILLUSIONS

***Voordat Casper en Gert-Jan hun eigen studio DoubleDutch Games begonnen, werkten ze bij Coded Illusions in Rotterdam. Totdat die studio in 2008 failliet ging.***

***"Ze begonnen in 2005 met een team van vijf man", vertelt Casper. "Ze wilden zich richten op een bepaalde niche, namelijk de Christelijke markt. Er worden namelijk niet zo veel Christelijke games gemaakt, terwijl die markt ontzettend groot is, met name in Amerika. Toen een investeerder flink wat geld in het project pompte, zijn ze in korte tijd gegroeid van vijf naar vijftig man, zonder dat er een heel duidelijke visie achter zat van wat ze nu precies wilden bereiken. Toen kwam de crisis en was het allemaal in één klap voorbij.***

***Daar heb ik dus geleerd wat een ontzettend risicovolle onderneming een gamebedrijf is. Dat is ook wel de reden dat wij het een stuk voorzichtiger aanpakken, en niet de ambitie voelen aan echt grote projecten te beginnen."***

## Conflict

Casper en zijn medewerkers besteden ongeveer een vijfde deel van hun werkuren aan communicatie met de spelers. Met name op het Steam forum, maar ook wel via de chat. "Dat werkt meestal heel motiverend. Je krijgt direct feedback op elke verandering in het spel, en ontdekt via filmpjes van spelers soms ook dingen die je zelf nog niet wist."

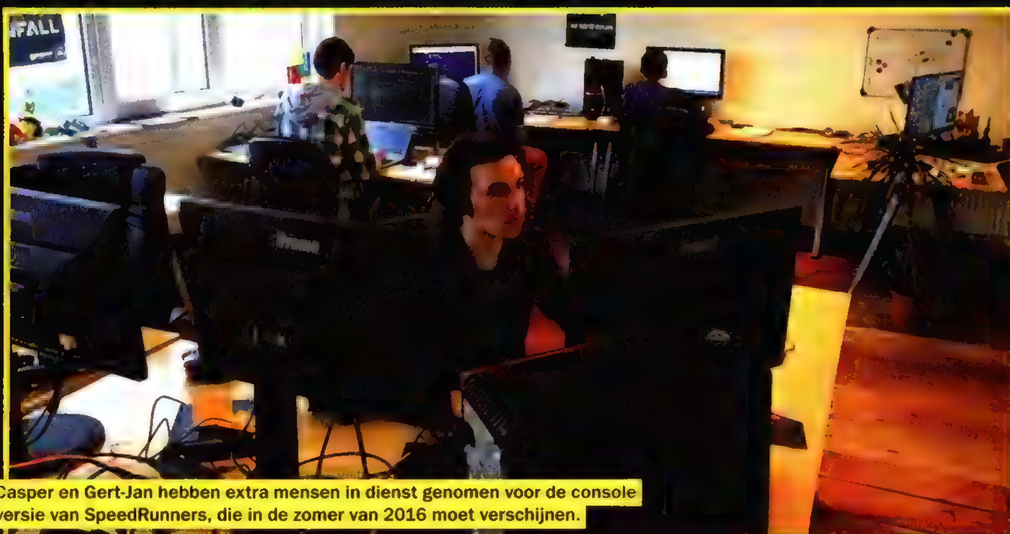
Uiteraard is niet alle feedback uit de community positief. "Er zijn mensen die de game al één of twee jaar spelen en er vijftienhonderd uur in hebben gestoken, waardoor ze het gevoel hebben dat ze ook een beetje eigenaar van de game zijn. Terecht, vind ik. Maar dat kan dan wel eens voor een conflict zorgen, bijvoorbeeld als ik de game toegankelijker voor nieuwe spelers wil maken. Het belangrijkste is dan om goed te blijven communiceren."

## Verjaardagsfeestje

De leukste reacties vindt Casper wanneer iemand hem 'in het echt' complimenteert. "Dat iemand op een verjaardagsfeestje bijvoorbeeld naar me toekomt en zegt dat hij mijn game veel speelt. Of wanneer iemand bij de douane op Schiphol mijn T-shirt van SpeedRunners herkent. Dat maakt het succes dan toch wat echter dan zo'n cijfer van 800.000 verkochte exemplaren."

Inmiddels is SpeedRunners een officiële eSport van ESL, en hebben Casper en Gert-Jan extra mensen in dienst genomen voor de console versie van SpeedRunners, die in de zomer van 2016 moet verschijnen. Vlak daarvoor moet SpeedRunners de Early Access fase op PC verlaten om een échte Steam release te worden. Maar helemaal zeker is dat niet.

"We zeggen nu: hij komt voor de zomer van 2016 uit. Maar ja, we hebben ook wel eens gezegd dat hij eind 2014 zou uitkomen, of in de zomer van 2015, dus ik zou mezelf daar niet helemaal in vertrouwen." ✖




Casper en Gert-Jan hebben extra mensen in dienst genomen voor de console versie van SpeedRunners, die in de zomer van 2016 moet verschijnen.

# CONTROLLERS

## OVER DRAAIKNOPPEN EN ROTERENDE KOPPEN

**Het is bijna niet meer voor te stellen hoe het is om te gamen zonder thumbsticks, triggers of force feedback. Maar vroeger moest je het doen met één draaiknop op een vierkante gamepad. Gelukkig heeft de ontwikkeling niet stilgestaan, en hebben we tegenwoordig pico bello controllers.**

## VAN MAGNAVOX TOT XBOX ONE ELITE



**Magnavox Odyssey 100 (1972)**
De Odyssey kwam uit met een Pong game (drie jaar eerder dan Atari!) en daar hoorde een controller bij die bestond uit twee draaiknoppen; eentje voor verticale en eentje voor horizontale beweging. Ondanks dat het zo simpel was als gesprekstof op de sociale werkplaats, heeft het Magnavox geen windeieren gelegd; de patenten op Pong alleen al leverden meer dan honderd miljoen dollar op.



**Fairchild Channel F (1976)**
De controller van de Channel F was een vreemde eend in de bijt. In tegenstelling tot de controllers met draaiknoppen, is dit een joystick met een knop die een roterende kop heeft, waarmee je acht kanten op kunt sturen. En vraag maar aan je zus hoe lekker een roterende kop werkt. Het leverde Fairchild geen wereldfaam op; er zijn zelfs meer exemplaren van de Playboy met Patricia Paay verkocht.



**Coleco Telstar Arcade (1977)**
De invloeden uit de arcadehal zijn duidelijk. Deze console had de draaiknoppen van Pong, een racestuur en een Light Gun, allemaal geïmplementeerd in de console. Wauw. Er kwamen helaas maar vier cartridges voor de Arcade uit en geen enkele game waarin je alle drie de controls tegelijk kon gebruiken. Jammer, we hadden best een drive-by shooter willen spelen waarin je van radiozender kunt wisselen.



**Atari 2600 (1977)**
Als je de Atari kocht, kreeg je er twee draaicontrollers én twee joysticks bij: de eerste joysticks bij een console ever. Hoewel de joystick maar vier kanten op kon sturen en het ding maar één knop had, was dat voor de meeste games op de 2600 genoeg. De joystick werd de standaard voor andere consoles en was o.a. compatible met de Commodore 64, Amiga, Atari ST en de MSX.



**Atari 5200 SuperSystem (1982)**
Het idee van de joystick sloeg aan, dus ging Atari een stapje verder, monteerde een kleinere joystick op de controller voor hun SuperSystem en voegde daar maar liefst zeventien knoppen aan toe! De joystick werkte echter voor geen meter en ging snel kapot door de slechte kwaliteit van het rubber. De Atari 5200 introduceerde wél de pauzeknop, uniek voor die tijd.



De allereerste controller die ik vasthield, was die van de NES; een rechthoekig ding met randen waar je pijn van in je handen kreeg. Dat die NES controller eigenlijk best bijzonder was, kon me niet zoveel schelen; ik wilde gewoon Double Dragon, Contra en Mario spelen. Dat deze controller met z'n d-pad als blauwdruk zou gaan dienen voor onze huidige controllers wist ik op dat moment nog niet. Toen begin jaren '70 voorzichtig de eerste thuisconsoles op de markt kwamen, waren dat vrij simpele apparaten die het moesten doen met basic besturingsmethoden. De games van die tijd waren vooral Pong-achtige spellen, en daar had je ook niet veel toeters en bellen voor nodig. Je zag dan ook een heleboel draaiknoppen op controllers die al vrij snel evolueerden in (een soort van) joysticks.

Dankzij Nintendo werd begin jaren '80 de d-pad geïntroduceerd en de Japanners ontvingen daar terecht een Emmy Award voor, want de d-pad was daarna niet meer weg te denken uit gameland.

## LICHTGEVENDE DILDO'S

In de daaropvolgende jaren werden steeds meer besturingselementen toegevoegd die we tegenwoordig als vanzelfsprekend beschouwen. Zo introduceerde Sega met de Megadrive voor het eerst een design dat niet gemaakt was voor robots maar voor mensenhanden, bracht de Commodore 64 ons de trigger, kwam de SNES met schouderknoppen, had de N64 voor »

**Nintendo Entertainment System (1983)**
Nintendo ontwikkelde voor hun handheld serie Game & Watch de d-pad in kruisvorm (want dat is draagbaarder dan een joystick). Die simpele maar doeltreffende toevoeging werd meegenomen naar de iconische NES controller, die daarnaast ook nog de A en B knop had en een start en select knop. De eerste controller die een beétje lijkt op waar we tegenwoordig mee spelen.

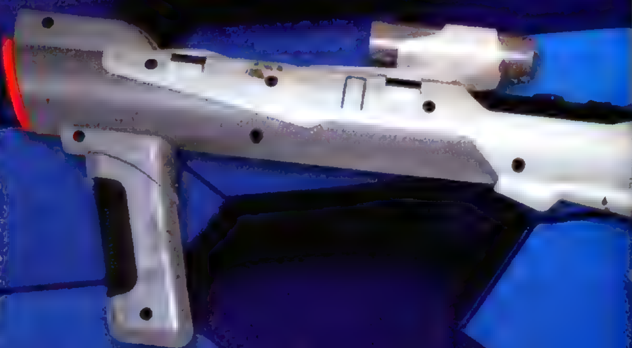
**Sega Megadrive (1988)**
Waar de NES controller hoekig en strak was en menig kinderhandje kramp en pijnlijke randen bezorgde, besteedde Sega als een van de eersten aandacht aan comfort, met een ergonomischer design, dat lekkerder in de hand paste. Daarnaast had de controller ook nog een C-knop, niet onbelangrijk.

**Commodore 64 Game Console (1990)**
Terwijl de concurrentie een compleet andere richting op ging, kwam de Commodore 64 nog met een 'ouderwetse' joystick op de markt. Maar die beschrijving doet dit ding geen recht, want ondanks dat ie geen roterende kop heeft, had ie wel heuse zuignappen waardoor je er helemaal mee los kon gaan, én er zat -als eerste- een echte trigger op!

**Super Nintendo Entertainment System (1990)**
De controller van de Super Nintendo was een simpele som van succes en innovatie. In tegensteling tot de onhandige en scherpe NES controller was die van de SNES rond, voegde Nintendo bovendien twee extra knoppen aan de rechterkant toe, én was het de eerste controller met schouderknoppen. En dat verdient wel een schouderknop.. uh, klopje.

**Atari Jaguar (1993)**
De Jaguar was de zwanenzang van Atari, ooit de koning in consoleland. En dat had Atari grotendeels aan deze controller te danken, die een beetje op de Megadrive controller leek maar dan met een onbegrijpelijk groot stuk telefoon eronder geplakt. De bedoeling was dat er templates voor games zouden komen die je over die knopjes kon leggen, maar het was gewoon onhandig en kut. Voordat Atari dat doorhad, lag de Jaguar al op z'n gat. »

# LIGHTGUNS



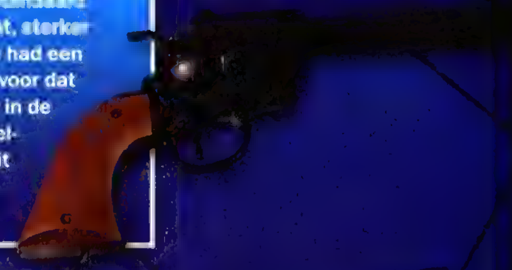
Als je het over Light Guns hebt, heeft iedereen het natuurlijk over de NES Zapper, oftewel de 'Duckhunt Gun'. Toch zijn er door de jaren heen behoorlijk wat Light Guns uitgekomen... tot ze door de CRT schermen praktisch in het graf zijn beland. En dat is misschien wel de meest jammerlijke ontwikkeling op controller gebied.



## MAGNAVOX ODYSSEY SHOOTING GALLERY (1972)

Dit jachtgeweer ziet er sowieso al awesome uit, maar je moest hem ook nog handmatig herladen, wat al helemaal de shit was. Beetje jammer dat je alles kon raken als je maar op een lichtbron richtte.

## COLECO TELSTAR ARCADE (1977)



Een gun die al standaard bij je console zat, sterker nog: de console had een fucking holster voor dat ding! Kijk onder in de tijdlijn hoe de Telstar Arcade eruit zag, want dat verzin je niet.

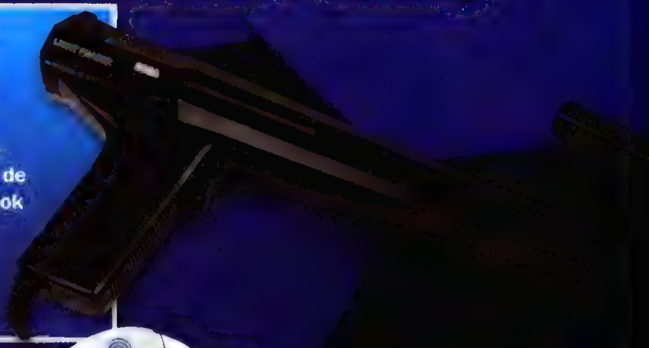
## NES ZAPPER (1985)






Verreweg de populairste Light Gun uit de geschiedenis, ondanks de vreselijke oranje kleur. Toch ging je van dat ding houden door het heerlijke geluid dat ie maakte, maar natuurlijk vooral vanwege het fantastische Duckhunt.

## LIGHT PHASER (MASTER SYSTEM - 1986)



Sega moest natuurlijk Nintendo naar de kroon steken en kwam met de Light Phaser, wat een veel coolere naam is dan de 'Zapper'. Hij ziet er ook een tikkie cooler uit, helaas waren de games minder legendarisch.



**Apple Bandai Pippin (1995)**
Ken je die mop van Apple die een console uitbracht? Het was eigenlijk best een interessant geval, met een scrollbal in het midden van de controller en op het randje bij je duim nog drie extra knoppen. Maar het werkte natuurlijk voor geen meter en daar kwam Apple vrij snel achter, want er werden slechts 42.000 consoles verkocht. Gelukkig kon je de controller nog altijd hergebruiken als boemerang.




**Nintendo 64 (1996)**
De controller van de N64 was op meerdere vlakken een mijlpaal. Zo had het ding drie handvatten; zelden vertoond maar vooral superonhandig. Daarentegen had ie wel de eerste trigger op een controller in deze vorm en werd het analoge stickje geherintroduceerd. Maar het allerbelangrijkste was dat je er een Rumble Pack in kon stoppen; voor het eerst feedback op je controller!

**Sony PlayStation DualShock (1997)**
De allereerste PlayStation controller was iconisch, maar deed niet veel nieuws. De eerste DualShock controller deed echter alles precies goed. Zo kwam de controller met dubbele vibratie, zaten er twee analoge thumbsticks op met een laagje rubber (die je beide óók nog eens in kon drukken als extra knop) en natuurlijk nog vier schouderknoppen. Meesterwerkje.



**Sega Dreamcast (1998)**
De vorm van de Dreamcast controller heeft wel wat weg van die van de Atari Jaguar: vrij lomp en onhandig. Maar wel had deze controller twee triggers én de Visual Memory Unit, die je in het midden van de controller kon stoppen en kon gebruiken als second screen, klok, file manager én zelfs als mini-handheld. Als je je ogen een beetje dichtknijpt, zie je hier de voorloper van de Wii U Gamepad.




**Nintendo Gamecube Wavebird (2002)**
De Gamecube controller deed niet veel schokkende dingen, maar was een prima ding. Het werd echter pas echt interessant toen de Wavebird controller uitkwam, de eerste moderne draadloze controller. Weliswaar had de Atari 2600 ooit een enorme, batterijen slurpende draadloze controller, maar de Wavebird zorgde ervoor dat draadloos de regel werd.

## SUPER SCOPE (SNES - 1992)

Bij de SNES kon je een soort van bazooka kopen: de Super Scope. Een gigantisch ding met infrarood tracking, dat er heel vet uitziet als je acht bent, maar eigenlijk was het gewoon een lelijk, onhandig stuk plastic met veel minder impact dan de Zapper.




## MENACER (GENESIS - 1992)

En weer kwam Sega direct met een tegenhanger die een coolere naam had - al was dit ook geen homerun. De Menacer had ook infrarood tracking en was eveneens onhandig lomp... maar er zat wel een verrekijker op en je kon 'm in allerlei verschillende vormen gebruiken.

het eerst een trillende controller en herintroduceerde men tegelijkertijd de thumbstick, zagen we op de DualShock van PlayStation de primeur van twee analoge sticks, maakte de Gamecube Wavebird de draadloze controller populair en introduceerde de Wii Remote bewegingssensoren.
Dat laatste lokte een tegenreactie uit van Sony en Microsoft die respectievelijk met de Move en de Kinect uitkwamen, maar een echt succes zijn die apparaten nooit geworden. Niemand wilde met de lichtgevende dildo's van de Move zwaaien en door een gigantische marketing flater van Microsoft werd de Kinect 2 door de consument niet gezien als het waanzinnig technologische hoogstandje dat het is, maar als een privacy schendend spionnenapparaat.

### VR & NX

Voor nieuwe dingen op het gebied van bewegingsbesturing, moeten we nog even wachten op de komende Virtual Reality golf waar enkele ontwikkelingen op stapel staan die er vooralsnog heel interessant uitzien.
Op die nieuwe VR-ontwikkelingen na, zijn we na meer dan veertig jaar controllers bouwen, langzaam maar zeker uitgekomen bij een vorm waar iedereen content mee is. Microsoft en Sony doen de afgelopen tien jaar al niets geks meer op dit gebied en hebben met de One controller en de DualShock 4 een vorm gevonden waar we sowieso nog wel vijf jaar mee vooruit kunnen.
Maar laten we eerlijk zijn; welbeschouwd is het toch vooral Nintendo dat de belangrijkste controller-vooruitgang weet te boeken. Dus als Nintendo lekker Nintendo blijft, kunnen we ongetwijfeld weer een verrassing en een topcontroller verwachten bij de Nintendo NX. ✖




**Nintendo Wii Remote (2006)**
Na jarenlange evolutie van hetzelfde type controller, gooide Nintendo de Wiimote in het hoenderhok. De controller had weliswaar gewoon een trigger, een d-pad en een aantal knopjes, maar... deze swingstok vertaalde je fysieke bewegingen naar de game! En je kon er met een kabeltje de nunchuck aanknopen met nóg een trigger en een thumbstick! Bizar en waanzinnig succesvol.




**Nintendo Wii U Gamepad (2012)**
En weer was het Nintendo die met een controller kwam die iets anders deed. De Wii U kreeg een complete handheld tablet controller unit. De Wii U Gamepad heeft in principe alles wat een normale controller ook heeft, maar voegt daar een camera en een volwaardig tweede scherm met touchscreen aan toe. Perfect om effe mee te nemen naar de plee, maar ook ideaal om andere gameplay mogelijkheden te ontdekken.



**Sony PlayStation DualShock 4 (2013)**
Sony blijkt een aanhanger te zijn van het credo 'never change a winning team'. Er zijn namelijk niet zoveel verschillen tussen de eerste DualShock uit 1997 en de DualShock 4 uit 2013. Toch is deze DualShock met een touchpad in het midden, een 'Motion' licht op de achterkant en Options en Share knoppen, weer een toppertje. Maar doe toch eens wat aan die pookjes, Sony!



**Microsoft Xbox One Controller (2013)**
De One controller lijkt op die van de PS4, maar is toch echt een evolutie van de 360 controller. De One controller heeft een infrarood lampje aan de voorkant, betere force feedback, geen gigantische batterijbobbel meer en een 'tab' en 'opties' knop. Het extra randje op de pookjes wordt luid toegejuicht door shooterfans en de d-pad is ook flink aangepakt. De enige kritiek is de plaatsing van de shouderknoppen, die te wensen over laat.



**Microsoft Xbox One Elite Controller (2015)**
Twee jaar nadat de Xbox One verscheen, kwam Microsoft met de Elite controller die serieuzere gamers aan moet spreken, want je kunt 'm samenstellen zoals je zelf wil. Je kunt je pookjes of d-pad verwisselen, knoppen omdraaien en er zitten zelfs vier paddles op de achterkant, die je eventueel kunt vervangen. Een prachtige controller, maar daar is de prijs dan ook naar.



**GTA: Vice City, The Empire Strikes Back, Assassin's Creed II; zomaar wat sequels die beter zijn dan het origineel. Volgens Graddus kunnen we Donkey Kong Country 2 daar moeiteloos aan toevoegen: 'Echt, deze game is zoveel meer dan simpele na-aperij!'...**

GRADDUS Z'N GAME-MONUMENT

# DONKEY KON
# DIDDY'S KON



Op het moment dat Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest in december 1995 verschijnt, zit ik net een paar maanden op de middelbare school. Ik hou me bezig met meisjes, stiekem Pisang Ambon drinken in het fietsenhok en de dierentuin bellen om te vragen naar *proest* 'Meneer de Beer'. Ik ben, kortom, een hele stoere jongen.
Gamen - toch iets wat ik altijd graag deed - staat op een laag pitje. In een blad genaamd Power Unlimited lees ik echter over DKC 2 en hoe vet die



shit wel niet is. Het artikel triggert me. Ineens realiseer ik me hoezeer ik die stomme computerspelletjes heb gemist!

## Levende kijkdoos

Maar ik ben niet de enige voor wie de release van Diddy's Kong Quest bijzonder is. Eind 1995 staat Nintendo namelijk op een tweesprong. De Japanners hebben met hun Super Nintendo SEGA's Mega Drive succesvol afgetroefd, maar zien alweer een nieuwe concurrent opdoemen: Sony's PlayStation. Die machine ligt nét in de winkel, en brengt met Ridge Racer en WipeOut voor het eerst polygone 3D-beelden naar de huiskamer. Wow!
Voor Nintendo is het effe slikken. Natuurlijk, de gamegigant weet wat hun N64 kan, maar die console verschijnt pas over een jaar, en echte triple-A titels hebben de Japanners voor de SNES niet meer in ontwikkeling.
Nintendo's hoop is dan ook gevestigd op deel twee uit Rare's technologisch indrukwekkende DKC-reeks. Het origineel verscheen een jaar eerder, en jongens, wat zag dat er vet uit! De vriendelijke aapjes, vijandige krokodillen en parallax-scrollende platformomgevingen leken wel van klei gemaakt. Alsof je ze zó uit het scherm van je TV kon trekken. Een levende kijkdoos.
Acht miljoen mensen werden spontaan verliefd en haalden het spel in huis - Donkey Kong Country is daarmee de op één na best verkochte game voor de SNES, achter het ongenaakbare Super Mario World.

## Verkering met Mariah Carey

Donkey Kong Country 2 heeft de aantallen van z'n voorganger nooit bereikt. Toch vind ik (en als ik het internet mag geloven, velen met mij) deel 2 de betere game. Sowieso omdat ie groter, sneller en soepeler is, maar ook vanwege de muziek.

> **"Rare was eind 1995 duidelijk op de top van hun creatieve kunnen."**

Zucht. Die prachtige muziek. Terwijl ik dit tik, heb ik Diddy's Kong Quest's soundtrack nog maar eens opgezet. Voor de duizendste keer inmiddels, en toch blijven nummers als Mining Melancholy, Snakey Chantey en Forest Interlude me kippenvel bezorgen. Om over het schitterende Stickerbrush Symphony nog maar te zwijgen...
Echt, David Wise moet tijdens het componeren verkering met Shania Twain én Mariah Carey hebben gehad, terwijl er zo af en toe een engeltje over zijn handen pieste. Letterlijk elke noot is raak, elke track absoluut goud. Denk je dat ik overdrijf? Zoek die shit maar op YouTube, cultuurbarbaar. En vraag direct aan popartiestjes als Drake waar ze hun inspiratie vandaan halen...
Ja, DKC 2 heeft waarschijnlijk de beste videospelsoundtrack ooit. En het is dus verbluffend dat de rest van de game die kwaliteit moeiteloos weet bij te benen!

## Ultieme piratenstreek

Die hoge kwaliteit schuilt allereerst in het thema: piraten. Kapitein K. Rool en zijn





G COUNTRY 2
G QUEST

Kremlins hebben allemaal een doodskophoedje opgezet en zien er minstens tien keer bedreigender (en, okay, schattiger) uit dan in het origineel. Bovendien hebben ze de ultieme piratenstreek geflikt door Donkey Kong te kidnappen! Inderdaad, je speelt in Diddy's Kong Quest niet als de legendarische gorilla maar als de jonge Diddy en zijn vriendinnetje Dixie, die met haar paardenstaart kleine stukjes kan vliegen. Een bijzonder welkome move, aangezien Dixie's haardracht bij het verslaan van de nieuwe, veel gevarieerdere vijanden (die stuiterende Kaboings, rrraaaagh) niet zelden het verschil maakt tussen leven en dood.

Natuurlijk kent DKC 2 weer de geijkte jungle-, ijs- en lavawerelden, maar voor de rest is het ook op dit gebied allemaal stukken afwisselender. In welke andere platformer klauter je immers over het dek van een gigantisch piratenfregat? Vlucht je in een eindeloos hoge toren voor stijgend zuur? Of glij je van de achtbaan in een schedelvormig karretje? Yep, Rare was eind 1995 duidelijk op de top van hun creatieve kunnen.



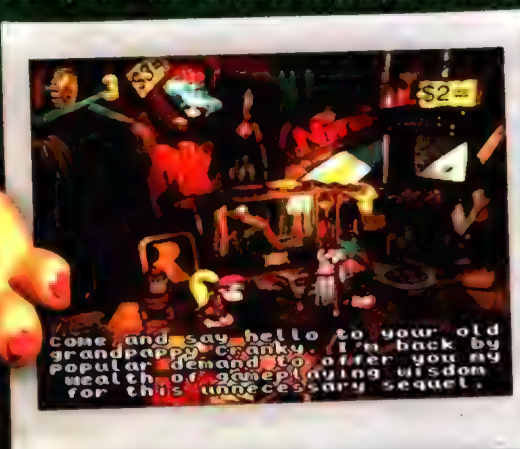
**"De mix van soepele controls, geweldige graphics en gruwelijk goede sound is gewoonweg perfect."**

## Chagrijnige opa-aap

Het uitspelen van Diddy's Kong Quest kost ongeveer zeven uur. Denk je... Nadat K. Rool voor het eerst is verslagen, wordt je score namelijk beoordeeld door Cranky Kong, de chagrijnige opa-aap die geen mogelijkheid onbenut laat om zijn arrogante blik over games en gamers te ventileren: *"I'd sort out old K. Rool for you real quick, but I'd be spoiling the limited fun you're trying to get out of this shoddy product!"*. Ach, we zullen het die ouwe maar vergeven: niet voor niets gaan er geruchten dat hij jááááren ervoor de hoofdrolspeler was in Donkey Kong Arcade...

Daarbij bestaat er inderdaad een dikke kans dat je na zeven uur nog lang niet alles uit DKC 2 hebt gehaald. Dit is een game die een nieuwe dimensie aan het begrip herspeelbaarheid geeft: letterlijk elk level zit vol geheime plekjes, Hero- en Kremcoins waarvoor je regelmatig van het gebaande pad af moet wijken. Het perfecte design zorgt er voor dat het verzamelen van al deze shit uitdagender, en daardoor bevredigender is dan ooit.

Oh, en dan is er nog de Lost World, een geheime spelwereld waarvan de bizar lastige levels slechts speelbaar worden wanneer je genoeg munten hebt verzameld. Maar echt, neem het maar van Cranky aan: pas als je Animal Antics hebt voltooid, heb je DKC2 HELEMAAL uitgespeeld. Frustrerend? Dat nooit. Daarvoor is de mix van soepele controls, geweldige graphics en gruwelijk goede sound gewoonweg te perfect.




## Een nieuw begin

Voor de Super Nintendo was Diddy's Kong Quest de zwanenzang, voor mij persoonlijk een nieuw begin. Sinds die eerste stappen op Crocodile Isle heb ik nooit meer achterom gekeken, en werden mijn middelbare schoolperiode, studietijd en werkende leven bepaald door games.

Toch, hoeveel piraten Assassin's Creed: Black Flag ook op me afgooide, hoe tropisch de stranden van Far Cry ook oogden en hoe magistraal David Wise's deuntjes in Banjo-Kazooie ook klonken: dat speciale gevoel van Diddy die op het hoofd van een Klomp springt, kwam nooit meer terug. Zelfs niet in Donkey Kong 64 of DKC: Tropical Freeze: spellen die sowieso veel simpeler en min... Mijn God! Ik ben toch niet in Cranky Graddus veranderd? ✖

# RARE JONGENS DIE GAMERS

# RECORDAANTAL BIZARRE GAMERECORDS




**Gamers zijn rare gasten, althans een (groeiend) aantal van hen. Ze gebruiken games op een manier waarvoor ze in principe niet bedoeld zijn; namelijk om de meest bizarre records mee neer te zetten. Vandaar de toevoeging 'Waar gebeurd' bij deze door JJ in recordtempo geschreven special.**

Toen ik research ging doen voor dit verhaal, dacht ik aanvankelijk een stuk of honderd aan gaming gerelateerde records te zullen vinden. Maar de enorme hoeveelheid records die ik tegenkwam, de een nog weirder dan de ander, was werkelijk verbijsterend. Het bleken er vele duizenden! Zijn er vandaag de dag nog wel mensen die 'gewoon' hun games spelen?

Vooral het speedrunnen (games zo snel mogelijk uitspelen) neemt een enorm vlucht. Er is zelfs een officiele website (speedrun.com) waar je van alle uitgekomen games de snelste tijden kunt checken. Ook het Guinness Book of Records, het walhalla der records, publiceert al enige jaren een heuse Gaming Edition.

Na een beetje van m'n verbazing te zijn bekomen, ging ik weer helder nadenken, en dan valt dit 'aparte' gedrag van gamers eigenlijk wel te verklaren. En nee, ik gebruik niet dat neppe argument dat gamers no-lifers zijn en dus de tijd hebben voor dit soort shit. Nee, gamers hebben gewoon fantasie en zijn constant op zoek naar uitdaging. Dan ligt het zetten van records eigenlijk best voor de hand.

## BE INSPIRED!

In deze special geef ik een selectie van de meeste bizarre records. Om sommige zul je echt gaan lachen, want er zitten erbij waarvan je denkt 'waarom, gast...?'. Maar wie weet werkt het voor jou ook wel als een stimulans om zelf een record te zetten of een speedrun te doen. Er is nog volop ruimte. Het record in Fallout 3 staat op twintig minuten en hé, dat kan sneller. En er is ook nog geen record voor 'het grootste aantal games opgegeten binnen een uur', noch voor de 'Nummer 1 in de FIFA ranking worden met two-button besturing' en 'Het snelst per auto achteruit van de ene kant van de GTA V-map naar de andere kant racen.' So, be inspired!!!

### LAAGSTE SCORE BIJ HET UITSPELEN VAN SUPER MARIO BROS.

Bryan Sing is de nepste speler ooit die Super Mario Bros. uitspeelde. Hij wist slechts 700 punten bij elkaar te sprokkelen. Sing gaf aan dat hij wilde bewijzen hoe slecht hij was. Lijkt ons gelukt.



### LANGSTE SPEELSESSIE IN EEN ARCADEHAL OP ÉÉN MUNTJE

George Leutz speelde Q*bert 68,5 uur lang op één muntje. Overigens wilde George voor honderd uur gaan, maar hij ging af. De sukkel...



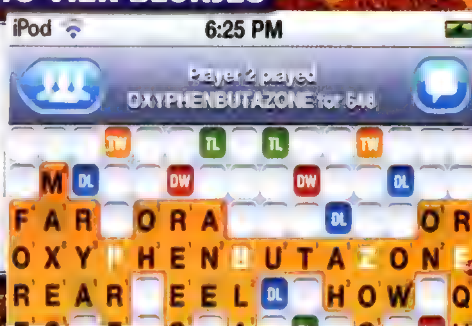

### SNELSTE TIJD BIJ OPLOSSEN TWEE RUBIKS CUBES TERWIJL JE GUITER HERO SPEELT

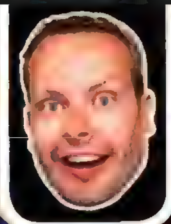
Julian Aguirre slaagde erin om in vijf minuten en twee seconden, twee Rubiks Cubes goed te draaien terwijl hij Guitar Hero speelde. Julien is een jongen, maar multitasken kan ie zeker.



### HOOGSTE SCORE IN WORDFEUD MET SLECHTS VIER BLOKJES

Deze is speciaal voor Jan. Todd Miller wist met slechts vier letters de hoogste score ooit in Wordfeud neer te leggen: 648 punten voor OXYPHENBUTAZONE. Nu jij weer, Janneman...





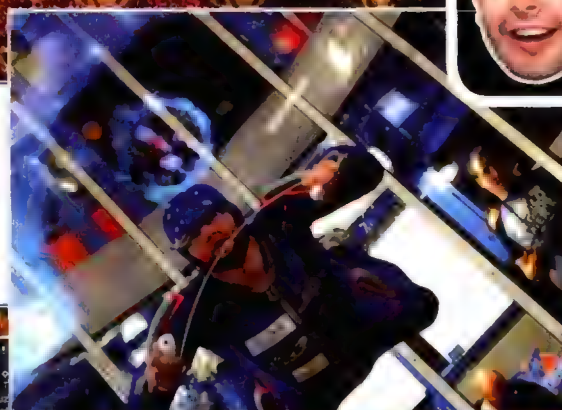


## HET RECORD VAN JURJEN

Toen ik nog bij Nintendo werkte (midden jaren negentig), was het mijn streven alle games die daar in de kast lag (ongeveer alle games die voor de Europese NES en SNES waren verschenen) een keer uit te spelen.
Vanwege supermoeilijke games als Battletoads en Ghosts and Goblins is dat nooit helemaal gelukt, maar ik zat zeker boven de negentig procent. Tegenwoordig ben ik niet meer zo'n streber, heb er ook de tijd niet meer voor. Al droom ik er nog wel eens van lager dan rang 10 bij Hearthstone te komen, maar zo rond rang 13, 12 loopt het meestal ernstig mis.

## LANGSTE GAMESESSIE TIJDENS INDOOR FREEFALL

Jesse Moerkerk, de welbekende oud chief van het voormalige [N]Gamer magazine, had vermoedelijk een jonko gerookt toen hij bedacht om zwevend in het Guinness Book of Records te komen. Het zette een wereldrecord door 18 minuten en 52 seconden Mario Galaxy op de Wii te spelen, terwijl hij een indoor skydive maakte. Ook creds voor de apparatuur die deze 120 kg zware gast zo lang in de lucht hield.








## SNELST OP LEVEL 50 IN BORDERLANDS 2

Matt Siegfried behaalde level 50 in Borderlands 2 na 43 uur, 15 minuten en 23 seconden aan één stuk te hebben gespeeld. Borderlands 2 was leuk, maar zó leuk?



## JONGSTE PRO-GAMER

Lil poison, aka Victor de Leon III, mag zich de jongste pro gamer ter wereld noemen. Hij deed al op zijn vierde op hoog niveau mee in Halo. Halo fanaticus Wouter was op die leeftijd nog maar net uit de luiers.





## GROOTSTE AFSTAND IN MINECRAFT

Kurt J. Mac liep in Minecraft over 2.097.152 blokjes heen, wat gelijk staat aan 209.715 kilometer. Fit werd hij er niet van...




## HET RECORD VAN GRADDUS

Dágen doorgrinden voor de beste rondetijd in Forza of de nummer één spot in FIFA gaat me wat ver, maar ik wil in ieder geval mijn vrienden verslaan. En Tjeerd natuurlijk... Oh, en breek me de bek niet open over m'n Achievement- en Trophy-scores! Mijn enige echte game-related record is twee Pringles bussen volpissen om maar door te kunnen spelen met Fallout 4. Telt dat ook?



## GROOTSTE COLLECTIE SPELCOMPUTERS

Lee Richards heeft officieel de meeste spelcomputers in zijn bezit: 483. En ja, ze doen het allemaal. En ja, hij bezit ook de holy grail onder de consolebezitters: de zeer zeldzame gouden Nintendo Championship Cart.



## SPEEDRUNS

Speedrunning is een tak van gaming die de laatste jaren steeds populairder wordt. Er zijn zelfs toernooitjes die helemaal draaien op speedruns. Hieronder een aantal tot de verbeelding sprekende records. Check ze op eigen risico, want als je van jezelf denkt dat je best goed bent, dan kan het aanschouwen van onderstaande recordtijden tot een behoorlijke traumatische ervaring leiden.

### THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

Een Q&A tester bij Bethesda Bernstein deed er iets meer dan twee uur en een kwartier over. Na afloop meldde de man dat hij niet had gedacht dat zijn game zo lang was.

### DOOM 2

Zero-master speelde de game uit in 23 minuten en 3 seconden. In de hoogste moeilijkheidsgraad that is.

### FALLOUT 3

Al weken bezig in Fallout 4? Sukkel! YouTuber Rydou speelde Fallout 3 binnen een kwartier uit. Weliswaar met een glitch, maar toch...

### DARK SOULS

Kahmul 78 speelde Dark Souls, zonder gebruik te maken van glitches, uit in 50 minuten en 16 seconden. Hoezo pittige game, Sam...

### THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

Cosmo speelde deze Zelda-parel in net iets minder dan twintig minuten uit. Als de nieuwe Zelda ook zo lang duurt, wil ik 'm wel proberen.

### SUPER MARIO BROS.

Andrew Gardikis voltooide Super Mario Bros. binnen vijf minuten. Wouter heeft in die tijd z'n 3DS nog niet eens aangekregen.

### PAC-MAN

David Race speelde Pac-Man uit in iets meer dan 33 minuten zonder ook maar één keer dood te gaan. Wij zijn al blij als we het volgende level halen... »





## GROOTSTE GAMECONTROLLER

Ben Allen is een techneut met te veel vrije tijd, getuige het feit dat hij de grootste controller ter wereld bouwde. Die 't nog deed ook. Alleen mensen groter dan vijftig meter kunnen de controller op een normale manier bedienen.






## HET RECORD VAN SAM

Vroeger was ik enigszins 'recordgeil', al was het alleen maar om een excuus te hebben om bepaalde geweldige games langer te kunnen spelen. Het internet was toen ook nog niet zo aanwezig, dus de records leken ook nog niet onhaalbaar.
Ik was vooral verslaafd aan het halen van snelle tijden in de Boss Rush modes van bepaalde games, zoals de Castlevania serie op de Game Boy Advance.





## GROOTSTE VERZAMELING MARIO STUFF

Mitsuku Kikai bezit de grootste verzameling Mario objecten met meer dan 5400 verschillende spulletjes van de besnorde loodgieter. Maar hoe houdt ie z'n kamer schoon?



## MEESTE SUPER NES-GAMES NOEMEN BINNEN ÉÉN MINUUT

Pete Wilson wist binnen één minuut, 57 Super Nintendo games op te noemen. Die gast zal vast niet stotteren.





## GROOTSTE COLLECTIE TOMB RAIDER SPULLEN

Rodrigo Martin Santos houdt veel van Lara. Erg veel. Hij bezit namelijk de grootste verzameling Tomb Raider stuff, met 2383 Lara hebbedingetjes. Zal z'n vriendin leuk vinden. Hoewel... hij heeft vast geen ruimte in z'n leven voor nóg een vriendin.

## HET RECORD VAN JJ

Ik ben denk ik van alle redacteuren het meest recordgevoelig, waarbij ik vaak gebruik maak van het feit dat ik games als eerste kan spelen. Ik heb her en der dus wel eens een snelste tijd in een Forzaatje of Need for Speedje neergezet... voor een dag of twee ofzo.
Verder ben ik redelijk FIFA-maf. Een potje of drieduizend speel ik wel per jaar. Maar ik ben bang dat er nog wel 'maffere' gasten rondlopen in dit land en dit vast geen record is.



## MIKE TYSON'S PUNCH-OUT!! (BIJNA) UITGESPEELD MET BLINDDOEK

Okay, het is dus geen compleet record, maar toch. De befaamde speedrunner Sinister1 slaagde er bijna in om Myke Tyson's Punch-Out!! uit te spelen met een blinddoek voor. Wat natuurlijk ook wel wat over de game in kwestie zegt.






## MEGAMAN X1, 2 EN 3 UITGESPEELD MET DEZELFDE KNOPPENCOMBINATIE

Gamer en techneut Agwawaf produceerde een toolset die constant dezelfde knoppencombinatie aansloeg. Hij slaagde erin om daarmee Megaman X1, 2 en 3 uit te spelen. Bizar... .





## CONTRA UITGESPEELD MET TWEE MAN OP ÉÉN CONTROLLER

Het meest sociale record van allemaal. Mister K and Hurlbat presteerden het om Contra uit te spelen. Dat is op zich niet zo heel bijzonder, maar wel dat ze het met z'n tweeën deden op één en dezelfde controller. ✖





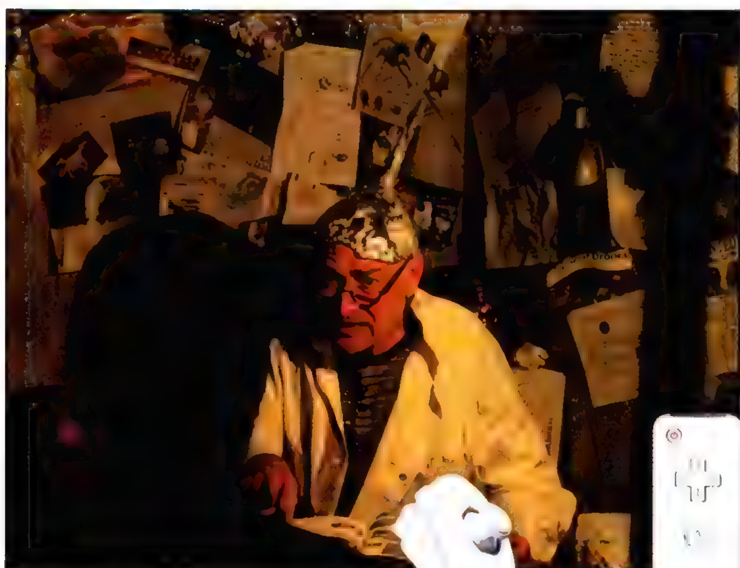
# DE VIJF BESTE DINGEN VAN PU.NL

**Hoe tof PU is, dat hoeven we jou natuurlijk niet te vertellen, maar op een gegeven moment heb je dit prachtblad toch echt uitgelezen. Niet getreurd, want het internet is oneindig en dus knallen we daar elke dag vrolijk door op ~PowerWeb~ PU.nl. Hier Nino's hoogtepunten van de afgelopen maand.**




## 1 THE ED FILES

Hij is terug! Niet Ed, maar de PU Original! Voor zijn afstuderen heeft videostagiair Eddy (geen familie) een daverende korte film geschoten met hoofdrollen voor 'One take' Ed Poweroni en XCOM 2. Het is dat de nominaties voor de Oscars al waren gesloten, anders hadden we er hiermee zeker een stuk of tien gepakt.
**PU.nl/TheEdFiles**






## 2 DE MOEILIJKSTE ACHIEVEMENTS EN TROPHIES

Je maakt ons niet wijs dat je niet minstens één avond van je leven hebt verpest met de jacht naar die ene onmogelijke achievement of trophy om je lijst compleet te maken. Mis je dat gevoel? Check dan dit lijstje van Roy.
**PU.nl/MoeilijksteAchievements**



## 3 TECHNOLOGISCHE DOORBRAKEN IN DE GAMEGESCHIEDENIS

Een van de facetten die onze geliefde game-industrie zo interessant maakt, zijn de technologische doorbraken. Dikwijls worden technieken op gebied van besturing, 3D graphics en connectiviteit ontwikkeld voor games en later pas toegepast in de grote boze buitenwereld. Sven weet dat ook en heeft de belangrijkste doorbraken op een rijtje gezet.
**PU.nl/TechDoorbraken**

## 4 PUNCH CLUB - EFFE SPELEN

Er is elke maand wel een andere indie game die de redactie in zijn greep houdt, en deze maand was die eer aan Punch Club. Een verdomd verslavende Rocky simulator waarvan je achterin het blad de review leest en die je op de site in de Effe Spelen rubriek kan aanschouwen. Doen, die game is namelijk tof.
**PU.nl/EffePunchen**

## 5 FLORIANS OCULUS RIFT PRE-ORDER

Het zal je niet ontgaan zijn dat het prijskaartje van de Oculus Rift 'iets' hoger uitviel dan verwacht. Met als gevolg een zenuwinzinking voor VR-junkie Florian, die deze skibril onmogelijk links kon laten liggen. Zevenhonderdenveertig euro was onze lachebek kwijt. Als je wil weten hoe dat voelt, moet je effe zijn verslag van een emotionele avond lezen.
**PU.nl/OculusKopen**



## EN AL DIE ANDERE SHIT...

**Wat ik op deze pagina aanstip, is natuurlijk maar het topje van de spreekwoordelijke ijsberg, want PU.nl wordt elke dag keihard gevuld met alles wat je wil weten over onze geliefde hobby.**
**Elke ochtend wakker worden onder het genot van een nieuwe Nachtwacht om vervolgens de hele dag te genieten van de laatste nieuwtjes, video's, livestreams en andere gekkigheid. Wat wil een mens nog meer?**

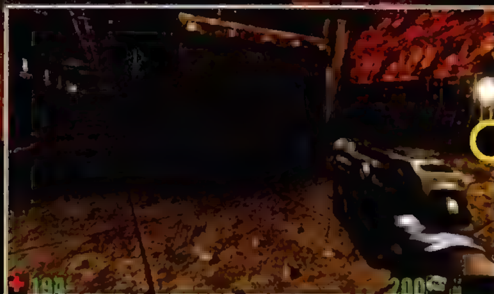
# IT'S [UN]REAL!

# EPIC IS HET KWIJT

**Van Jazz Jackrabbit, naar Unreal, naar Gears of War, naar... Paragon. Wat is er in godsnaam aan de hand met Epic, het bedrijf dat ooit zo gezichtsbepalend was voor de hele game-industrie? Nino ging op episch (sorry) onderzoek.**

Als je ongeveer zo oud bent als ik, is de kans groot dat je bent opgegroeid met *Unreal Tournament* (UT99). Potjes instagib op DM-Curse][, vlaggetjes pakken op CTF-Face en de redeemer claimen op DM-Deck16][. Terwijl ik deze woorden tik, beginnen mijn gedachten spontaan af te dwalen naar die heerlijke jaren dat ik elke vrije minuut doorbracht in UT99.

Als je ongeveer zo oud bent als ik, zal je je ook afvragen wat er in godsnaam aan de hand is met Unreal Tournament ontwikkelaar Epic. Nadat ze ooit op eenzame hoogte stonden, zowel vanwege de kwaliteit van hun games als door de populariteit van de engine die ze aandreef, zijn ze inmiddels afgegleden tot een bedrijf dat drie halfbakken games in ontwikkeling heeft en zelfs zo opportunistisch is geworden dat ze een MOBA zijn gaan maken. Waar is het misgegaan?



## STUKJE VAN DE TAART

Toen Tim Sweeney op z'n zolderkamertje Epic Games (oorspronkelijke naam Potomac Computer Systems) oprichtte om zijn eerste game ZZT uit te brengen, had hij vast geen flauw benul van de bewogen toekomst die zijn bedrijfje tegemoet ging. Na ZZT knalde Sweeney en co. er nog wat shareware toppers uit zoals Jazz Jackrabbit (jeweettoch?), maar Epic zette zich pas echt op de kaart met de lancering van *de eerste Unreal game*. De jongens van Epic zagen hoe concurrent iD Software onnoemelijk veel succes had met hun 3D games, en er ging bij hen een gekleurd dynamisch lichtje branden. First-person shooters, dát waren de games die alle technologische vooruitgang met zich meebrachten en Epic moest en zou een stukje van die taart meepikken. Plannen werden gesmeed, pizza's gegeten en een paar jaar later was Unreal een feit.

## VOLWASSEN

'Yes, this is an actual PC game screenshot!' schreef het magazine *Next Generation* op de cover van hun februari '97 editie bij een afbeelding die tegenwoordig als bespottelijk lelijk zou worden betiteld. Destijds was het echter de shit.

Unreal was niet de eerste game met gekleurde belichting (dat was Quake 2), maar de implementatie ervan was ronduit indrukwekkend en het was wél de eerste game met 'detail texturing'; texturen die automatisch gedetailleerder werden als de speler dichterbij kwam.











Unreal was een technisch meesterwerkje en dat viel de rest van de industrie ook op. Sowieso was de engine populair bij de makers van mods dankzij de uitgebreide tools, maar ook professionele developers zagen heil in de Unreal Engine en kochten licenties voor games als Deus Ex, Rune en Duke Nukem Forever.
Waar Unreal Epic's antwoord was op de destijds revolutionaire gekleurde belichting in Quake 2, moest opvolger Unreal Tournament de tegenhanger worden van iD's Quake 3: Arena. Aanvankelijk zou de multiplayer shooter die zo'n beetje in z'n eentje mijn schoolcarrière om zeep hielp, worden uitgebracht als uitbreiding voor de originele Unreal, maar al snel bleek het project te ambitieus voor een simpele uitbreiding.

**"Ik mis de dagen dat Epic genres overhoop gooide en gameplayconcepten introduceerde die vervolgens door iedereen blind werden overgenomen."**

Na jarenlang verspreid over heel Amerika gewerkt te hebben, groepeerde het UT-team zich in een heus kantoor en je zou kunnen stellen dat UT99 de game is die Epic volwassen maakte.

## CLIFFYB

Aan het roer van de ontwikkeling van UT99 stond de jonge lead designer Cliff Bleszinski. Bleszinski werkte al bij Epic sinds de dagen van Jazz Jackrabbit, maakte al games sinds zijn elfde en lanceerde zijn eerste succesvolle commerciële game toen ie zeventien was.
Zijn enorme talent werd bevestigd toen hij 3D levels ging maken voor games als Unreal, Unreal Tournament en diens opvolger Unreal Tournament 2003.
Bleszinsky kreeg vervolgens de teugels in handen van het project dat de Xbox 360 op de kaart zou zetten: Gears of War.
Gears of War, met zijn prachtige graphics, bloedstollende actie en gelikte gameplay zette niet alleen Cliffy zelf, de Xbox 360 als next-gen console en Gears of War als serie op de kaart, maar ook de derde Unreal Engine. De Unreal Engine 2 was al populair, maar diens opvolger was een generatie lang de motor waar zo'n beetje elke game op draaide; van 50 Cent: Blood on the Sand tot Life is Strange en van Mortal Kombat X tot XCOM: Enemy Unknown.
Het schijnt zelfs dat Microsoft het werkgeheugen van de Xbox 360 voor de lancering heeft verdubbeld op Epic's aandringen, nadat ze zagen hoeveel verschil zo'n verdubbeling maakte voor de graphics van *Gears of War*.

## EPIC FAIL

Het valt echter niet te ontkennen dat de gouden dagen van Epic alweer een paar jaar achter ons liggen. Het omslagpunt kwam in 2012, rond de tijd dat het Chinese Tencent (eigenaar van League of Legends ontwikkelaar Riot en de bizar populaire instant messaging dienst QQ) bijna de helft van Epic's aandelen kocht en daarmee het recht verkreeg om leden van de raad van bestuur aan te stellen. Epic kreeg 330 miljoen dollar voor de deal, maar het betekende wel het vertrek van kopstukken als Cliff Bleszinski en Mike Capps.
Epic heeft in 2013 nog geprobeerd om het tij te keren door het Poolse People Can Fly te kopen en om te dopen tot Epic Games Poland, maar na een kleine twee jaar werd deze aankoop teruggedraaid. Epic Games Poland werkte aan *Fortnite*, een Minecraft-achtige survival/bouwgame die nu wordt afgemaakt door Epic's hoofdkantoor in Raleigh, North Carolina. Het lijkt een tikkeltje inspiratieloze game waar we sowieso slechts mondjesmaat nieuwe info over krijgen.

## VERGANE GLORIE

Fortnite is niet het enige teken aan de wand dat Epic haar creatieve krachten kwijt is. Naast Fortnite werken de Amerikanen op dit moment aan een *nieuwe Unreal Tournament*, die grotendeels door de community wordt ontwikkeld, en aan *Paragon*, een MOBA die er nogal generiek uitziet.
Begrijp me niet verkeerd; ik heb super veel zin in die nieuwe Unreal Tournament, maar ik mis de dagen dat Epic genres overhoop gooide en gameplayconcepten introduceerde die vervolgens blind werden overgenomen door elke andere ontwikkelaar op aarde.
Een MOBA, een survival game en de zoveelste poging om je oude glorie op te poetsen... dat verwacht ik eerder van een grote uitgever als EA of 2K, niet van het bedrijf dat met zijn games en engines hele consoles op de kaart zette.
Die engine gaat gelukkig nog wel lekker, getuige het feit dat zelfs de Final Fantasy VII remake erop draait, maar de eigen games zullen helaas nooit meer zo Epic worden als ze ooit waren... ✖

## HET CV VAN EPIC

ZZT - oktober 1991
Epic Pinball - november 1993
Jazz Jackrabbit - juli 1994
Unreal - mei 1998
Unreal Tournament - november 1999
Unreal Tournament 2003 - oktokber 2002
Unreal 2: The Awakening - februari 2003
Unreal Tournament 2004 - maart 2004
Gears of War - november 2006
Unreal Tournament III - november 2007
Gears of War 2 - november 2008
Shadow Complex - augustus 2009
Infinity Blade - december 2010
Bulletstorm - februari 2011
Gears of War 3 - september 2011
Infinity Blade 2 - december 2011










# WAT IS LEUKER: GAMEN OF REAL-LIFE?

**Graddus twijfelt: heeft hij, alles bij elkaar, meer tijd in games of real-life doorgebracht? Het zal erom spannen. Belangrijker is echter wat nu eigenlijk leuker is! Om daar voor eens en altijd achter te komen, deed de baklap acht activiteiten zowel digitaal als in het echt...**

## SLAPEN

### REAL-LIFE

Hmmm, maffen. Mensen die dat tijdverspilling noemen, zijn gek. In dromenland beleef je immers de meest waanzinnige avonturen waarbij zelfs de bizarste Indies verbleken. Zo was ik vannacht president van een klein Afrikaans land... tot de plaatselijke voodoopriester me in een paarse paradijsvogel veranderde, that is.

**Cijfer:** 9



### GAMES

Veel games kennen het concept 'slapen' niet en dat heeft een reden. Zijn er saaiere dingen dan kijken naar een personage dat in bed ligt om uit te rusten (lees: health op te laden)? Gelukkig gaat een en ander - met name in JRPG's - dan wel vaak gepaard met een kek muziekje. Voor de rest is slapen in computerspelletjes vooral... slaapverwekkend.

**Cijfer:** 3



## SCHIETEN

### REAL-LIFE

Sure, ik heb wel eens met een waterpistool geschoten. Leuk. Een plastic gun tijdens het lasergamen. Ook geinig. En zelfs een keer een karabijn om kleiduiven uit de lucht te knallen! Maar een écht wapen? Zo'n zwaar, stalen ding dat mensen met een klein geslachtsdeel gebruiken om anderen mee te doden? Nee, dat niet. En da's denk ik maar goed ook.

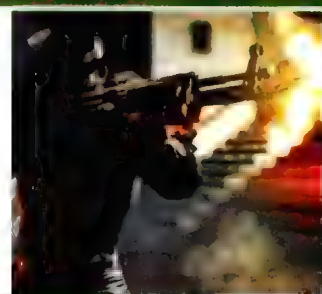
**Cijfer:** 6



### GAMES

In tegenstelling tot real-life, hoef je met videogamewapens niet bang te zijn dat je per ongeluk iets verkeerds raakt. Tenzij je friendly-fire aan hebt staan, natuurlijk. Daarbij gaat er voor stoere jongens als jij en ik simpelweg niets boven een lekker potje knallen op Nazi's, zombies of demonen!

**Cijfer:** 10



## OP AVONTUUR GAAN

### REAL-LIFE

Soms trek ik de stoute schoenen aan. Boek ik een weekendje Wadden of Zuid-Duitsland. Lekker op avontuur! Dat een en ander eigenlijk minder spannend is dan gehoopt omdat alles al tot in de details in kaart is gebracht, maakt niet uit. Gewoon net doen alsof. Oh, en vergeet je niet om exáct dezelfde foto's als je Facebook vrienden te maken? Jij avonturier jij...

**Cijfer:** 7



### GAMES

In tegenstelling tot de aangeharkte tuin die 'aarde' heet, SMEKEN de onontgonnen gebieden van Fallout, Mass Effect en Zelda erom verkend te worden. Er liggen her en der zelfs schatten verstopt! Bijkomend voordeel: je hoeft er geen uren voor in een zweterige treincoupé of vliegtuigcabine te zitten. En dat is fijn.

**Cijfer:** 10



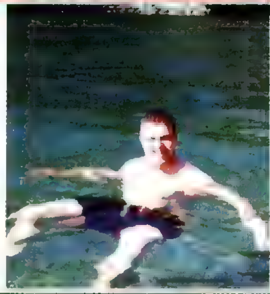


# ZWEMMEN

## REAL-LIFE

Ik weet nog wel dat ik moest schoolzwemmen. Elke dag om zes uur 's ochtends op, kleumend bij de kachel met een bordje Brinta. Traumatisch. Tussen mij en de watersport is het nooit meer helemaal goed gekomen, al kan ik relaxen aan de rand van een zwembad met een cocktailtje erbij inmiddels wel handelen.

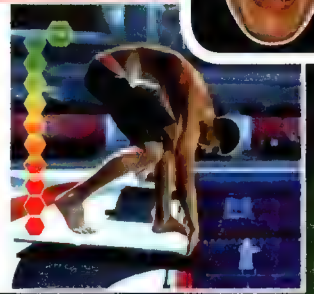
**Cijfer:** 4



## GAMES

Het beste zwemlevel ooit is nog altijd wereld 2-2 uit Super Mario Bros. Maar laten we eerlijk zijn; de onderwaterlevels waren wel verreweg het minste aan die game. Niet gek dus dat het genre de afgelopen dertig jaar *proest* kopje onder gegaan is. Hell, in veel games KAN je personage niet eens zwemmen. Volledig terecht.

**Cijfer:** 2



# VOETBALLEN

## REAL-LIFE

Net als 99% van alle Nederlandse mannen wilde ik vroeger profvoetballer worden. Helaas heb ik - net als 99% van alle mannen - de techniek van een giraffe op rolschaatsen. Dus werd ik maar keeper, en kwam ik alsnog in aanraking met Ajax! Uuuhm, het schoonmaakmiddel dan hé, om eh *kuch* mijn doel schoon te houden...

**Cijfer:** 9,5



## GAMES

Om de teleurstelling over mijn geflopte voetbalcarrière enigszins een plekje te geven, deed ik wat iedereen zou doen: ik verloor mezelf in footies. Van Nintendo World Cup, via Sensible Soccer, ISS en PES uiteindelijk naar FIFA 16. En ik ben koning van de redactie! Echt!!! (Koning smoezen verzinnen na verliezen, bedoelt ie - Ed)

**Cijfer:** 9,5



# KLUSSEN

## REAL-LIFE

Klussen is tergend, en een rommel dat het geeft, man. Daar is het make-up ritueel van m'n vriendin niks bij... Maar wanneer het werk dan eenmaal af is en de muren smetteloos wit, dan krijg je die glimlach niet meer van je gezicht gebeiteld.

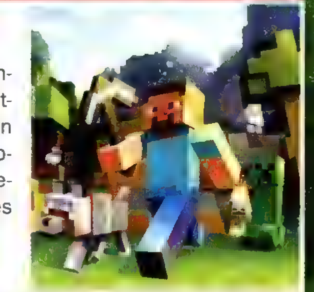
**Cijfer:** 7



## GAMES

Klussen in games is leuk. Kijk naar de ongekende populariteit van Minecraft, maar ook van LittleBigPlanet, Super Mario Maker en het modden in games als Fallout. Lekker de creatieve sappen laten stromen, lekker voor digitale God spelen. Alleen zonde dat negen van de tien creaties vroeg of laat in een enorme piemel verandert.

**Cijfer:** 8,5



# KLIMMEN

## REAL-LIFE

Mijn opa zei altijd: 'Als een mens gemaakt was om te klimmen, had God ons wel ladders in plaats van benen gegeven'... Okay, dat zei mijn opa helemaal niet, maar ik ga deze wijsheid wél met mijn kleinkinderen delen. Want klimmen, ugh. Zo vermoeiend. Daarnaast heb ik hoogtevrees, maar woon wel op vijftien hoog. Ja, ik ben zo gek als een deur.

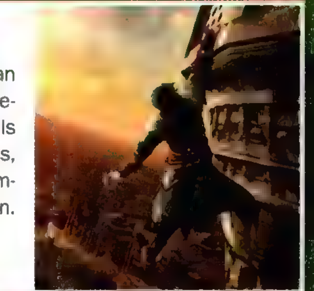
**Cijfer:** 1



## GAMES

Denk je aan digitaal klimmen en klauteren, dan denk je uiteraard aan Assassin's Creed. En hoewel de serie tegenwoordig vooral naam maakt als copy-paste festijn van saaie filler en fetch quests, blijft één aspect onverminderd boeien: het beklimmen van gigantische gebouwen. Dat uitzicht, man. Had ik al verteld dat ik op vijftien hoog woon...?

**Cijfer:** 7



# RACEN

## REAL-LIFE

Ik las laatst dat meer dan tachtig procent van alle verkeersboetes wordt uitgedeeld voor snelheidsovertredingen. Logisch, want er zijn weinig dingen opwindender dan met een rotgang over de weg razen. En ondanks het feit dat ik al dik twaalf jaar een rijbewijs heb, heb ik dus nog steeds geen auto. Pure zelfbescherming.

**Cijfer:** 10



## GAMES

Real-life racen is vet, maar ook verschrikkelijk duur. Voor drie kwartier karten betaal je al snel zestig euro - evenveel als Forza 6, dat minstens het twintigvoudige aan vertier biedt! Toegegeven: zelfs met een stuur en stoeltje is het nog niet helemaal de real-deal, maar het komt verdómd dicht in de buurt. VROOOEEEEEM!!!

**Cijfer:** 9



# DE SCHOKKENDE UITSLAG!

Na uitgebreid empirisch onderzoek, gecombineerd met een wiskundige formule waar de Algemene Rekenkamer U tegen zegt, zijn de resultaten binnen. Is gamen nu leuker, of real-life?

Hou je vast, want het schokkende antwoord zet tweeduizend jaar aan spirituele en psycho-analytische levensbeschouwing in één klap op losse schroeven...

**GEMIDDELD CIJFER REAL-LIFE:** 6,7
**GEMIDDELD CIJFER GAMING:** 7,4

# OOK OP CONSOLE MODDERVET

# DIRT RALLY

**In de PU van vorige maand beloonde Florian de PC-versie van DiRT Rally al met een Gold Award, dus toen Jan hem vroeg of hij ook nog de console versie wilde gaan checken in de UK, was dat een dikke no-brainer!**




DiRT Rally heeft al een flinke weg afgelegd. De game werd voor het eerst gereleased via Steam Early Access in april 2015 en in december vorig jaar kreeg de game zijn officiële release op PC. Door dit lange proces heeft Codemasters lekker de tijd gehad de boel te optimaliseren, voordat de game op 5 april naar de consoles komt. De console versie wordt nagenoeg hetzelfde als op PC, maar er staat wel wat nieuwe content gepland, wat dan ook weer naar de PC komt op 5 april.

Paul Coleman, de creative director van DiRT Rally, liet tijdens de presentatie alvast weten dat er in ieder geval zeven nieuwe auto's en een gloednieuwe Career series met nieuwe races in de console versie zitten, én een ode aan Colin McRae met drie van zijn officiële liveries. Daarnaast zijn er veranderingen om de game wat beter 'passend' te maken voor de consoles. Je moet dan denken aan uitgebreide tutorial video's en aanpassingen aan de menu's en options.

## OPGEKROPTE PASSIE

Gelukkig wordt er aan de gameplay niets veranderd, want na mijn uitgebreide speelsessie ben ik er zeker van dat DiRT Rally ook op de PlayStation 4 en Xbox One de meest authentieke rallygame ooit gaat worden. Paul Coleman vertelde me dat hij eigenlijk al jaren geleden deze game wilde maken, maar dat er binnen Codemasters aanvankelijk is gekozen voor de toegankelijkere DiRT games, met als hoogtepunt (dieptepunt?) DiRT: Showdown, dat nog maar verdomd weinig met serieus rally rijden te maken had.

Het resultaat is dat Paul en zijn team jaren van opgekropte passie in deze game hebben gestopt. Het team heeft zo'n beetje alles uit de vorige DiRT games geschrapt, zowel qua content als technische functionaliteit in de engine, en alles compleet opnieuw opgebouwd. Volgens Paul was bijna niets geschikt voor de simulatie standaard die ze met DiRT Rally willen neerzetten.

Het resultaat is nu dat DiRT Rally de meest realistische rallygame ooit is met meesterlijke details en physics die je meer dan ooit in de stoel van een rallyrijder laat kruipen.

## OOG VOOR DETAIL

Een voorbeeld van het niveau van detail in DiRT Rally is hoe de auto reageert rijdend op los gravel. Als je een bocht met een drift neemt, zal er gravel ophopen



*Als je op dit soort circuits een auto met open raampjes ziet, dan rijdt er een vrouw die hoopt op een moddermasker.*

## D-BOX

Ken je die speciale stoelen in de bioscoop, die meebewegen met de actie op het scherm? Het zijn zogenaamde D-box stoelen, die ook gebruikt kunnen worden om games nog spectaculairder te maken. Bij Codemasters hebben ze zo'n stoel staan met de PC-versie van DiRT Rally en dat was een van de vetste ervaringen die ik ooit met een racegame heb gehad.

Door trillingen en schokken voel je exact wat er onder je kont gebeurt met de auto en je moet je bijna vasthouden als je neerkomt na een jump. Ongekend spectaculair en ik zag mezelf al helemaal zitten thuis, maar toen ik de prijs hoorde, spatte die droom in een klap uit elkaar. De setup die ze daar hadden staan van D-Box onderstel, racing seat en Fanatec stuur en pedalen komt neer op een slordige 15.000 euro. Daar koop je verdomme een toffe echte auto voor!







Als je niet beter zou weten, zou je denken dat hier Finn McMissile uit Cars rijdt...



Voor 15.000 euro mag je toch wel verwachten dat er na zo'n botsing met een boom een airbag uit die stoel tevoorschijn komt?

tegen de zijkant van je band. Dit gebeurt vooral aan de achterkant, waardoor je iets sneller weer grip krijgt op je achterbanden dan op je voorbanden. Dit voel je echt gebeuren als je met een stuur en pedalen speelt en het gaat zelfs zo ver dat je auto er anders op reageert als het nat gravel is, of bijvoorbeeld zand of sneeuw.
Een ander voorbeeld is de aantrekkingskracht van sneeuwhopen naast de track. Als de track heel smal is, ontstaat er door de snelheid van je auto een soort vacuüm tussen je auto en de sneeuw, waardoor je als het ware naar de kant wordt gezogen. Dit zijn slechts voorbeelden van hoe serieus Codemasters deze game neemt en hoeveel liefde het team heeft voor deze spectaculaire tak van autosport.
Het oog voor detail houdt daar niet op, want ook buiten het rijden om is er gedacht aan realisme. Zo heb je bijvoorbeeld crew members tot je beschikking in de game, die verschillende taken hebben in je team. Je kunt deze crew members naar wens ontslaan en aannemen, maar ook nieuwe skills geven door verdiende experience tijdens de races. Zo kan je onder andere je repair times inkorten. Heel diepgaand is het allemaal niet, maar het zorgt wel voor die totale rally-ervaring.

## HARDCORE

Op de PC ziet de game er zeker iets beter uit, maar het verschil vond ik niet schokkend. Op de PS4 draait de game in 1080p/60fps en op de Xbox One wordt dat waarschijnlijk 900p (de versie die we konden checken liep soepel). Rallygames zijn nooit de mooiste racegames en DiRT Rally is daarop geen uitzondering, maar de game is wel mooier dan concurrenten als WRC 5 en Sébastien Loeb Rally Evo. Sowieso is DiRT Rally een betere game, al moet je er wel rekening mee houden dat le een stuk lastiger is dan die andere rallygames. Het is in ieder geval top

**"De meest realistische rallygame ooit met meesterlijke details en physics."**

dat ook de console gamers straks de keuze hebben uit de wat toegankelijkere rallygames, of het hardcore DiRT Rally.
Tot de console versie uitkomt, speel ik nog effe lekker verder op de PC! ✖

## VIRTUAL REALITY

Tijdens een relaxed gesprek met Paul vertelde hij mij het scoopje dat het team de ervaring nog vetter wil maken door het gebruik van virtual reality.
Op de PC kan je de game nu al spelen met de DK2, maar Paul vertelde me dat ze met Oculus druk in gesprek zijn om het een launchgame te maken voor de consumer version van de Oculus Rift, die ook gepland staat voor begin april. Uitsluitsel over PlayStation VR wilde hij nog niet geven, maar de stap was volgens hem wel klein om de game ook op de PS4 VR ondersteuning te geven.
Paul is net als ik van mening dat racegames fantastisch werken in VR en rallygames misschien zelfs nog beter, omdat je schuiner door de bocht gaat en je met VR de bocht in kunt kijken en je de hoogteverschillen in de tracks veel beter ziet in VR.







Zo leuk zijn als Ford en Renault zouden fuseren en dan een model maakten gebaseerd op de Renault Clio en de Ford Taurus... de Clitaurus. Verkrijgbaar in het roze; een harige stuurhoes is optioneel.

**Waar 2015 al fraaie Xbox One exclusives kende, doet Microsoft er dit jaar nog een flinke schep bovenop met Halo Wars 2, Sea of Thieves, Fable Legends, Gears of War 4 en ReCore. Maar de exclusive waar Jan het meest naar uitkijkt, is Quantum Break. Dus zette hij z'n Unox muts op en pakte het vliegtuig naar het ijzige Helsinki.**

# QUANTUM

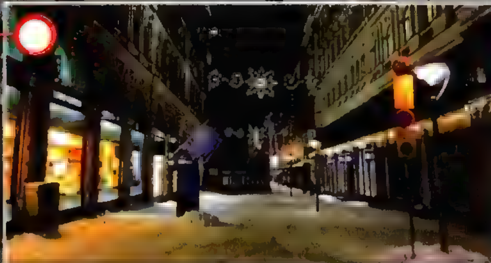
*Vijftien graden onder nul, sneeuwhopen en glibberend gladde wegen.* Toch reisde Jan met warme gevoelens af naar de Finse hoofdstad Helsinki. Niet zo vreemd, want van een bezoek aan Remedy Entertainment en een uitgebreide hands-on met Quantum Break begint zelfs de koelste kikker van binnen te gloeien.

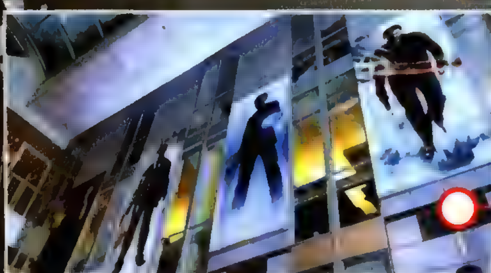
Over binnen gesproken; dat is toch wel de plaats waar je het liefst wil zijn eind januari in Helsinki. Hoe prachtig het winterlandschap rondom de studio ook is, het is er echt stervenskoud, en het moderne onderkomen van Remedy lonkt uitnodigend. De lobby alleen al is ronduit prachtig: een grote open ruimte met drie verdiepingen die zowel met de lift als een wenteltrap te bereiken zijn. Aan de wanden, hoog boven de banken in de ontvangstruimte, hangt de trotse geschiedenis van Remedy te pronken als wimpels op een koninklijke burcht: Max Payne, Max Payne 2, Alan Wake en Quantum Break hangen *gebroederlijk en imposant naast elkaar*. Op de eerste verdieping zijn glazen muren en deuren ingegraveerd met portretten van Max en Mona uit Max Payne 2. Een grote luie bank, een enorme televisie, verschillende consoles en een zwartrode pooltafel *maken het geheel fraai af.*

## CRUCIALE KEUZES

Ik ben hier echter niet om een reportage voor Eigen Huis & Tuin te maken, maar om Quantum Break te spelen, natuurlijk! Het wordt de eerste keer dat ik voor deze game mijn gretige handjes om de Xbox One controller mag vouwen. Eindelijk een hele middag de tijd om te stoeien met de keur aan coole tijdkrachten die de game huisvest; wat mij betreft de aantrekkingskracht van dit spel.

Voor diegenen die nog niet helemaal weten hoe het nu precies zit, effe een korte recap. Quantum Break speelt zich af in en rond Riverport University. *Jij speelt Jack Joyce,* die door een tijdexperiment-dat-volledig-is-misgegaan uiterst krachtige tijd-manipulatieve krachten krijgt. Dat komt goed uit want de Monarch Corporation, een op macht beluste internationale organisatie, maakt jacht















**weetje weetje**

*Remedy is groot geworden met de third-person action shooter Max Payne. Deel 1 was een hit en introduceerde de Bullet Time. In 2002 verkocht men de licentie aan Take Two voor tien miljoen dollar en bijna een miljoen aan aandelen. Remedy maakte met The Fall of Max Payne (2003) nog wel een tweede deel voor Rockstar, maar het derde deel, dat in 2012 verscheen, werd niet langer door de Finnen gemaakt.*

# BREAK

op je en stuurt een privéleger achter je aan. Extra pijnlijk: je oude vriend *Paul Serene* staat aan het hoofd van Monarch en schuwt geen middel om jou en anderen die hem in de weg staan het zwijgen op te leggen. 'I have seen the Future', brult hij maniakaal tijdens de eerste Act. En nu we het daar toch over hebben… Quantum Break bestaat uit vijf Acts (gameplay) die op hun beurt uit verschillende sub-hoofdstukken bestaan. De Acts worden afgewisseld door vier Televisieserie Episodes van ongeveer 25 minuten. Het vernuftige is dat beide op elkaar ingrijpen, en ik heb nu eindelijk gezien hoe dat werkt. Vlak voordat een Episode zich aandient, speel je de game nog een stukje met Paul Serene - als een soort epiloog van de Act en een proloog op de Episode. Als Paul moet je op dat moment een zeer belangrijke, allesbepalende keuze maken. Je kunt kiezen uit twee opties en je krijgt ook kort de consequenties van beide keuzes te zien - een heuse blik in de toekomst.

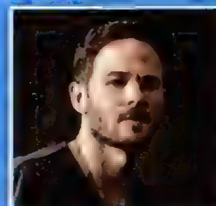
Nadat je je keuze gemaakt hebt, krijg je de Episode te zien die bij die keuze hoort. Na de Episode gaat de game weer verder met de volgende Act, en die verloopt inhoudelijk anders dan wanneer je een andere keuze had gemaakt. Hetzelfde geldt voor de gebeurtenissen in de serie. Behoorlijk indrukwekkend allemaal.

Ik heb beide keuzes aan het eind van Act 1 kunnen maken door stukken opnieuw te spelen, en zonder te veel te willen spoilen: het gaat echt om leven of dood van belangrijke personages. En ik heb het gevoel dat de keuzes per Act alleen maar ingrijpender worden.

Zelfs als de serie je niet kan boeien - hetgeen me sterk lijkt, want het acteerwerk is uitstekend en het dramatische karakter behoorlijk intens - is er de third-person actie, en die is niet minder dan spectaculair. Dit is Hong Kong actie aangevuld met Hollywood explosies en een lekkere pulp *mix van sciencefiction en wetenschap*.

**"Serie en game zijn werkelijk een geheel, en dat is misschien wel de grootste verdienste van Quantum Break."**

## DE CAST VAN QUANTUM BREAK



De cast van acteurs die Remedy heeft aangetrokken voor Quantum Break is geen lullige. **Shawn Ashmore** (zie screen) is hoofdrolspeler Jack Joyce. Ashmore is natuurlijk bekend als Icemen in de X-Men films (X-Men, X2, The Last Stand en Days of Future Past)

**Dominic Monaghan** is William Joyce, de superslimme broer van Jack. Monaghan zal voor velen altijd de Hobbit Merry blijven uit The Lord of the Rings trilogie, maar hij speelde natuurlijk ook Charlie Pace in Lost.

**Aidan Gillen** is schurk Paul Serene. Aiden Gillen is wereldberoemd geworden door zijn rol als Little Finger in Game of Thrones.

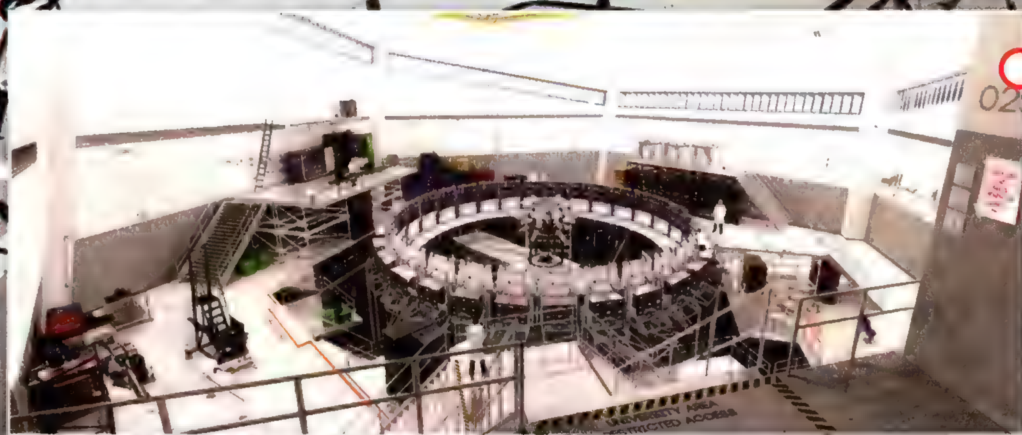
**Lance Reddick** speelt Martin Hatch, de rechterhand van Serene en ken je misschien van iconische rollen in The Wire en Fringe.

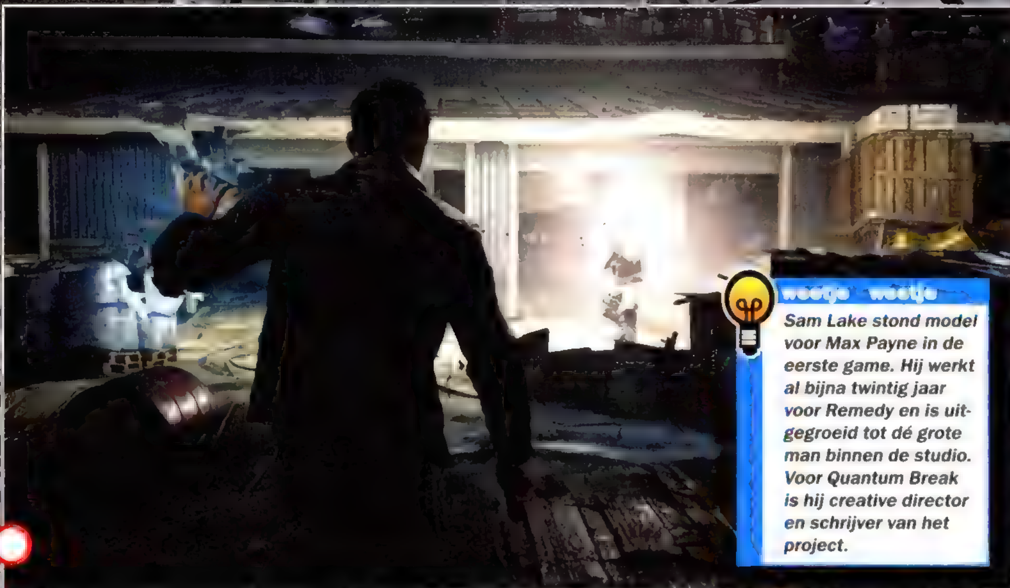
## DE KRACHT VAN TIJD

Als Jack krijg je al snel de beschikking over meerdere time powers en die zijn stuk voor stuk heerlijk om mee te spelen. Ik som ze even voor je op.

**Time Vision:** Je ziet waar vijanden zich ophouden (rood) alsook wapens en munitie (blauw). Denk aan de Detective Vision in de Batman Arkham games.

**Time Shield:** Druk op B voor een bol energie en creëer zo een beschermend schild. Vijanden die te dichtbij staan, worden door de energie weggeslingerd. »

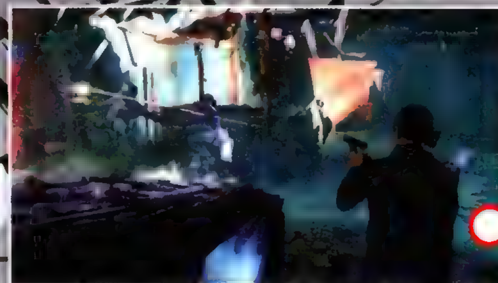






**weetje weetje**

*Sam Lake stond model voor Max Payne in de eerste game. Hij werkt al bijna twintig jaar voor Remedy en is uitgegroeid tot dé grote man binnen de studio. Voor Quantum Break is hij creative director en schrijver van het project.*





**Time Dodge:** Sprint flitsend snel naar voren, naar links of naar rechts. Deze move oogt spectaculair en is perfect om tegenstanders op het verkeerde been te zetten of plotseling te flanken.
**Time Stop:** Bevries vijanden of voorwerpen in de omgeving in een grote bubbel van tijddeeltjes. Schiet op de bel en een explosie vindt plaats als de Time Stop na een paar seconden afgelopen is.

**"Een unieke en intense ervaring die heel wat stof zal doen opwaaien."**

**Time Rush:** Stop alles en iedereen om je heen (de wereld en alles erin bevriest) terwijl jij er als een dolle gewoon doorheen kunt rennen.
**Time Blast:** Een spectaculaire aanvalsmove waarbij de tijd scheurt en je een blast naar voren veroorzaakt, waarbij je vijanden op je pad schade toebrengt.
Uiteraard kun je deze time powers niet oneindig gebruiken, want ze kosten energie. Je kunt ze wel upgraden door bepaalde deeltjes te vinden/verzamelen, waarna bepaalde powers krachtiger worden, ze minder snel opraken of hun bereik groter wordt.
Daarnaast zijn er ook andere tijdfoefjes die je kunt toepassen in de puzzels van de game. Zo is er op een bepaald moment een ruimte waar je een haak van een kraan stuk moet schieten. De lading laat dan los, waardoor er een doorgang wordt gecreëerd. Nice. Vervolgens kom ik, na wat klimmen en klauteren, bij de ingestorte containers die ik zelf 'gecreëerd' heb. Nu kan ik de tijd even terugdraaien waarna het puin zich weer 'terugvormt' tot een stapel kratten en containers. Dit bijzondere effect duurt echter maar kort, dus ik trek een sprintje over de stapel en bereik de overkant, waarna de containers voor een tweede maal instorten. Spooky.

## IN GESPREK MET SAM LAKE [SCRIPTWRITER QUANTUM BREAK]

***PU:** Film en televisie spelen vaak een belangrijke rol in Remedy games. Waarom is dat?*
**Sam:** Games maken onderdeel uit van die heerlijke poel van popcultuur. Ik vind het heel interessant om verschillende elementen uit die cultuur met elkaar te mixen. In Max Payne 1 en 2 zaten comics maar ook tv-shows ingebed. Je kon televisies aanzetten en er waren veel referenties naar tv-programma's en films. De structuur en opzet van Alan Wake was die van een thriller televisieserie met cliffhangers. Voor Quantum Break wilden we nog een stap verder gaan. De combinatie van game en een real-life action serie waarbij je die laatste kon sturen door keuzes te maken, is de logische volgende stap in de geschiedenis van Remedy.
***PU:** Er zijn veel films die tijdreizen behandelen. Kun je wat inspiratiebronnen noemen? En waarom zijn wij mensen toch zo geobsedeerd door tijdreizen?*
**Sam:** Er zijn veel prachtige films over tijdreizen. Back to the Future, Looper, Primer, Terminator... ze hebben allemaal invloed gehad op onze game. Maar ook Inception, wat niet per se een tijdreisfilm is. Waarom het zo'n gaaf thema is? Waarschijnlijk omdat tijd het enige is waar we geen invloed op kunnen uitoefenen. En dat zit ons mensen niet lekker.
***PU:** Wat hoop je dat mensen die Quantum Break spelen, meekrijgen? Afgezien van een plezierige tijd met de game, uiteraard.*
**Sam:** We proberen altijd iets unieks te doen, iets nieuws. We zijn verhalenvertellers en games zijn ons medium. We laten ons inspireren door andere vormen van media, en hopen op onze beurt weer anderen te inspireren. Als straks andere verhalenvertellers Quantum Break als uitgangspunt nemen en daarop verder gaan, dat zou me gelukkig maken.



### DODGY MOVES

Terug naar de shootouts, want had ik al gezegd dat die GRUWELIJK GAAF zijn? Je hebt namelijk zoveel verschillende manieren om je vijanden van Monarch om te leggen. Tof daarbij is dat Jack uit zichzelf in cover gaat, dus je hoeft niet te hannesen met knoppen. Lang veilig ben je echter nooit, want cover is meestal 'destructible', of het nou houten muurtjes, boekenkasten of auto's zijn. En de A.I. van de vijand is goed. Erg goed. Je tegenstanders bewegen zich slim door de levels, flanken, zijn zich bewust van hun omgeving, schuilplaatsen en cover, en schreeuwen aanwijzingen naar elkaar.
Dat kan ze echter lang niet altijd redden; zeker niet als jij losgaat en drie soldaten tegelijk 'vangt' in een Time Stop bubbel, een plateau los knalt van een kraan die op de drie soldaten landt, terwijl je ondertussen op de bubbel je AK47 leegt en een explosie veroorzaakt.






**weetje weetje**

*Sam Lake heet eigenlijk gewoon Sami Järvi. Järvi betekent 'meer' in het Fins.*






**weetje**

*Een van de Jack Joyce's time powers die uiteindelijk niet lekker werkte in combat (en dus niet in het spel zit), is Time Rewind.*

## GRATIS ALAN WAKE!

**De vorige game van Remedy was Alan Wake, een grimmige, psychologische (horror)thriller met een ontegenzeggelijke Twin Peaks vibe.**
**Het letterlijk stoeien met donker en licht, en de thematiek van een schrijver met een writersblock die in zijn eigen horrorverhaal terechtkwam, was briljant uitgewerkt.**
**Toch is Alan Wake een game die niet iedereen begreep. De titel verdiende een groter publiek en dat gaat nu ook gebeuren, want bij de aanschaf van Quantum Break voor de Xbox One krijg je (via de backwards compatibility functionaliteit van de console) de Xbox 360-versie van Alan Wake er gratis bij. Inclusief The Writer DLC en The Signal DLC. Yeah!**





## GELIJKTIJDIGE PC-RELEASE

**We zien de laatste jaren steeds vaker dat de PC- versies later komen of matige ports zijn van hun console broeders. Op 5 april verschijnen echter de Xbox One én de PC-versie (Windows 10) van Quantum Break. Verrassend, aangezien tot voor kort überhaupt niet is gesproken over een versie voor de Personal Computer. Goed nieuws dus voor hen die zich tot het Master Race rekenen.**




Of wanneer je recht op een vijand Time Dodget. Die gast vliegt dan drie meter naar achteren, waarna je je machinegeweer op hem leegt.
Of je schiet op een auto die vlam vat, en vlak voordat de auto explodeert, Time Stop je het vehikel. Vervolgens lok je twee vijanden naar je toe, ren je langs de tot stilstand gekomen explosie en Time Dodge je net op tijd weg... precies op het moment dat de explosie weer 'verder gaat'. Heerlijk.
En zo ontdekte ik ***steeds andere manieren*** om de omgeving en mijn time powers te gebruiken. Wanneer je Time Dodget en je loopt tegen voorwerpen op, vliegen die in de rondte. Dat kan dus ook met explosieve vaatjes gebeuren. Op die manier 'gooi' je die vaatjes richting bad guys om diezelfde vaatjes bij hun voeten op de korrel te nemen.
Reken je echter niet te snel rijk. In Act 2 kreeg ik te maken met ***sterkere vijanden*** die eveneens beschikten over time powers (maar gelukkig niet meerdere). In mijn speelsessie betrof het heavy armored troopers die konden Time Dodgen. Ik was ze de hele tijd kwijt en ook het vangen van deze heerschappen in een Time Stop bubbel is een stuk lastiger. Maar door steeds van plek te wisselen en te combineren met brute vuurkracht en time powers, kreeg ik ze uiteindelijk toch ***op de knieën***.



## EEN FRAAI GEHEEL

2015 was een goed jaar voor Xbox One bezitters; met Forza 6, Halo 5 en Rise of the Tomb Raider maakte Microsoft het verschil. Toch heeft de console het zwaar in Nederland en dat is zonde, want bijna iedereen die bijvoorbeeld Rise of the Tomb Raider speelt, is compleet verrast hoe goed die game is. Sterker; ik heb vorig jaar al gezegd dat alleen die game de aanschaf van een X1 al rechtvaardigt.
Het begint er op te lijken dat Quantum Break die ambassadeursrol in 2016 gaat bekleden. Ik heb natuurlijk slechts een deel van de game gespeeld en maar één episode gezien, toch was ik al zeer onder de indruk.
Als je heel basic naar Quantum Break kijkt, is het gewoon een coole third-person action game, maar ***het is veel meer dan dat***. Het stoeien met de tijd, zowel verhaaltechnisch als met de brute time-powers die je hebt, is fantastisch uitgewerkt. De speciale krachten en de combinaties ervan, zorgen ervoor dat de shootouts extreem leuk en uitdagend blijven. De game ziet er bovendien uit om te zoenen en huisvest enorm veel detail.
En dan is er nog de tv-serie die het naadloos van de game overneemt en op zijn beurt weer ongemerkt overgaat in de game. Serie en game zijn werkelijk een geheel, en dat is misschien wel de grootste verdienste van Quantum Break. Het is niet gimmicky, het voelt niet als los zand, maar het is werkelijk één ervaring die je ***het complete verhaal vanuit verschillende perspectieven*** laat beleven.
Dat alles maakt Quantum Break een unieke, intense en zeer genietbare ervaring die heel wat stof zal doen opwaaien. Hopelijk zullen alle gamers die zo vaak om nieuwe ip's en vernieuwing brullen, Quantum Break ook daadwerkelijk omarmen. De game verdient het.

26 & 27 MAART 2016 - JAARBEURS UTRECHT

DAG TICKET 20,-
WEEKEND TICKET 35,-

COMICS
COSPLAY
CARTOONS
YOUTUBE
GAMES
GUESTS
MOVIES

DUTCH COMIC CON

BUY YOUR TICKETS ONLINE NOW!

MORE INFO AT WWW.DUTCHCOMICCON.COM



# GEEK WALHALLA STRIKES BACK

# DUTCH COMIC CON: THE SEQUEL

**The Empire Strikes Back, Mass Effect 2, Uncharted 2: Among Thieves, Arkham City, Aliens... tweede delen kunnen de mooiste dingen op aarde zijn. Dat geldt ook voor de sequel op de eerste Dutch Comic Con, want DCC '16 wordt in alles beter...**

2015 was een fantastisch jaar. Zo zag het de (semi-)glorieuze terugkeer van Star Wars met The Force Awakens, hield NASA een persconferentie over stromend water op Mars en werd er een dikke vrouw voor een dikke BMW weggesleept. Maar het absolute hoogtepunt was natuurlijk de Dutch Comic Con 2015, de vetste viering van popcultuur die het westelijk halfrond ooit gekend heeft.
Het wonderlijke was dat deze überbeurs gewoon gehouden werd in het midden van ons geek-onwaardige landje, in de Jaarbeurs te Utrecht, waarmee Nederland meteen een stuk geekier werd. Nog wonderlijker was dat het een enorm succes was, met meer dan 25.000 bezoekers verdeeld over het weekend en een sfeertje dat knetterde van de fan-energie. Cosplayers, comic liefhebbers, handtekeningjagers en zelfs hele gezinnen hadden de tijd van hun leven, maar het kan altijd beter...

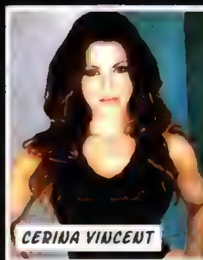
## NÓG MEER FUN

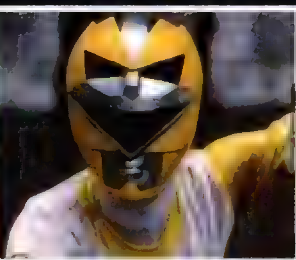
Natuurlijk komt er weer een Dutch Comic Con nadat we een kwart ton mensen zó blij hebben gemaakt vorig jaar! We zouden gek zijn als we het zouden laten. Dit jaar willen we dat nóg meer mensen de tijd van hun leven hebben en bieden we daarom nóg meer entertainment, nog meer conventie-fun.
Daarbij bedienen we een hele nieuwe doelgroep, want mocht je geïnteresseerd zijn in eSports en competitief gamen in het algemeen, dan is DDC'16 je plekkie: we hebben namelijk een speciale ruimte voor de Electronic Sports League gereserveerd. Verwacht daar zinderend spannende potjes Counter-Strike en League of Legends, plus nog veel meer zaken in het teken van profigamers.
Daarnaast heb we meer toffe bolides (General Lee, Optimus Prime, de Batboat), meer sterren (zie hieronder), meer franchises en gewoon meer algehele geekiness per vierkante meter.

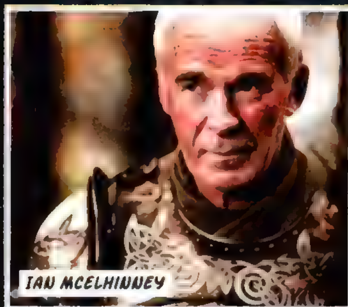
## COSPLAY CENTRUM VAN DE AARDE

Op de Dutch Comic Con 2015 had een groot aantal cosplayers het enorm naar hun zin. Daar-

## DCC' 16: HOOGGEËERDE GASTEN

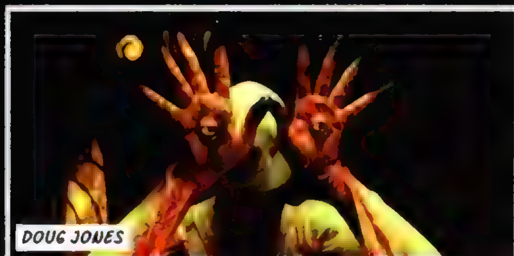

CERINA VINCENT



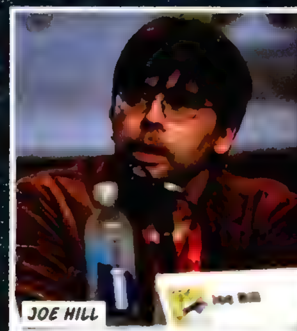

IAN MCELHINNEY

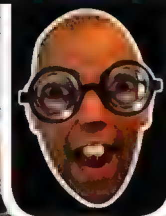

BILLY DEE WILLIAMS


EUGENE SIMON


DOUG JONES


DEAN CHARLES CHAPMAN


JOE HILL



## DCC' 15: MEMORIES









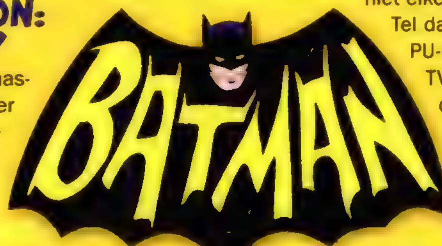





door keken ook je oma en je oom hun ogen uit, want zoveel bijzonder uitgedoste mensen hadden ze nog nooit gezien!
Belangrijk is dus dat de tweede editie ook een perfecte verzamelplek voor de verkledende medemens wordt en daar hebben we verschillende plannen voor in werking gezet. Zo zijn er dit keer meerdere wedstrijden zowel voor solo- als groep-acts, met prijzen in verschillende categorieën. Deelnemers maken dus grote kans om naar huis te gaan met materialen van bijvoorbeeld Proptimum en Kawaii Deluxe, zodat ze hun hobby kunnen blijven beoefenen... alleen dan een stuk goedkoper! De shows worden georganiseerd door onze eigen Queen of Cosplay Esmee Otter en beoordeeld door een kundige jury. Daarnaast zal ZOOM, de fotomeesters die zich onder dezelfde uitgever bevinden als PU, op professionele wijze de cosplayers op de gevoelige plaat leggen, waarvan we na de beurs een prachtig salontafelboek gaan uitgeven. Aw yeah, nagenieten to the max wordt dat!

### DUTCH COMIC CON: JUDGMENT DAY

Op 26 en 27 maart (paasweekend) gaan we dus weer los met de Nederlandse versie van het fantastische Comic Con en daar moet je zeker bij zijn. Want behalve eerder genoemde nieuwigheden, gaan we nog veel meer aankondigen (hou PU.nl in de gaten) en is er natuurlijk ook nog een zaal vol comics, action figures en andere geeky zaken waar je je geld aan wil uitgeven. Alleen dat is al een bezoek waard, want zoveel goodies op één plek, dat maak je niet elke dag mee.
Tel daarbij op de aanwezigheid van PU-redacteuren, Inside Gamer TV, Magix Buttons, een bioscoop, massa's arcadekasten en de indie-games van Dutch Game Garden, en je mag wel spreken van op z'n minst een Street Fighter II van een opvolger! ✖




## DCC' 16: FANTASTISCHE FRANCHISES


















# NINTENDO GOES MOBILE!

## MAAR MOETEN WE DAAR BLIJ VAN WORDEN?

**2016 wordt een belangrijk jaar voor Nintendo. Het is het eerste jaar met een nieuwe directeur, er verschijnt een episch ogende Zelda, er komt een nieuwe console... en dan gaat Nintendo ook nog eens hun eerste mobile games lanceren. Jurjen vertelt wat je op dat laatste gebied kunt verwachten.**



Nintendo gaat absoluut geen mobile games maken. Tenminste, daar was toenmalig Nintendo directeur Iwata in 2011 nog heel stellig in. "Als we dat zouden doen, zou Nintendo geen Nintendo meer zijn", zei hij zelfs. Volgens Iwata was het namelijk juist de kracht van Nintendo dat ze niet alleen hun eigen software maar ook hun eigen hardware maakten.



*Op een of andere manier heb ik 't gevoel dat die gast voor Vulpix gaat...*

Inmiddels is het 2016. Nintendo's eerste twee games voor Android en iPhone zullen dit jaar nog verschijnen. Maart 2017 kunnen we de volgende vier verwachten.
Nintendo die games voor mobiles maakt, het is nogal een omslag voor een bedrijf dat tot nu toe vrijwel uitsluitend games voor eigen consoles heeft gefabriceerd. En de manier waaróp ze dit doen, levert ook wel wat gefronste wenkbrauwen op.

### ZAKKENDE ZON

Nintendo's voornaamste partner bij het maken van mobile games is DeNa, een Japans bedrijf dat in hun thuisland vooral bekend is van Mobage, een platform voor mobiele games. Een soortgelijk platform maken ze nu ook voor Nintendo. Zeg maar een soort hub waarbinnen je games kunt spelen, denk aan Steam op PC's, maar dan op mobieltjes. DeNa gaat zich ook bezighouden met het analyseren van spelersdata (hoe lang speelt iemand een game, op welk punt haken mensen af, wanneer koopt iemand iets), iets waar ze ook goed in schijnen te zijn - en

### MIITOMO

Nintendo's eerste mobile 'game' heet Miitomo en moet in maart 2016 verschijnen. Inderdaad, dat is al heel snel. Dus misschien handig om te weten wat Miitomo nou precies is. Ga ik je vertellen.
Je maakt of kiest je eigen Mii-personage. Dat personage stelt je wat vragen, bijvoorbeeld over wat je graag in je vrije tijd doet, wat je favoriete vak op school was/is, of wat je lievelingseten is. Je antwoord wordt automatisch gedeeld met de Mii's van je vrienden (je kunt Miitomo aan Facebook koppelen). Zo kan mijn Mii bijvoorbeeld spontaan zeggen dat hij heeft gehoord dat Ed in zijn vrije tijd graag vrouwenkleding draagt. Wat mij dan weer kan bewegen om Ed daarover wat vragen te stellen in het WhatsApp-achtige conversatiedeel van Miitomo.
De basis van Miitomo is dus geen game maar vooral een chatprogramma dat wat gezelliger oogt dan het gemiddelde chatprogramma en je conversaties met ijsbrekers op gang helpt. Daarnaast worden vijf minigames in Miitomo beloofd, maar daar is op moment van schrijven nog niks over bekend, dus ook niet of er voor betaald moet worden. Het verdienmodel is in elk geval wel gebaseerd op in-app purchases, zo is het mogelijk kleding voor je Mii-personage te kopen.
Vooralsnog is het moeilijk voorstelbaar dat veel mensen (buiten Japan) hier warm voor lopen, maar ik ga het in maart natuurlijk wel effe proberen. Al was het maar om de Mii van Ed te vragen of dat echt waar is, van die vrouwenkleding.

Miitomo





## POKÉMON GO

Waar Miitomo een beetje een 'mwoaw, wie wordt daar nou blij van'-gevoel oproept, zorgt de potentie van Pokémon Go (fraai verbeeld in de trailer van de game) juist voor hype-gevoelens die zich nauwelijks laten bedwingen. Laten we er maar even in meegaan, dan.
Stel je voor dat overal in de werkelijke wereld Pokémon zijn verstopt. In de bosjes bij de supermarkt, op de camping in Frankrijk, overal. Als er een Pokémon in je buurt is, gaat je telefoon trillen. Vervolgens kun je hem met je telefoon opspeuren, bestrijden, verzwakken en vangen. Dus eigenlijk beleef je gewoon het Pokémon concept zoals je dat kent, maar dan ga je niet op avontuur in het virtuele Hokkaido of Kanto, maar gewoon in het werkelijke Assen of Amsterdam. Uiteraard spelen ook de sociale aspecten van Pokémon weer een belangrijke rol, belangrijker dan ooit zelfs. Zo kun je je Pokémon gewoon op straat tegen die van andere trainers die je passeert laten strijden, dus zo kun je zelfs nieuwe mensen ontmoeten! Eng!
Mocht je nou denken dat zoiets onmogelijk kan werken, dan ben je waarschijnlijk niet bekend met populaire fenomenen als Geocaching ('schatten' van andere spelers in de werkelijkheid zoeken) en Ingress (een scifi avontuur dat je beleeft in de werkelijkheid, op basis van GPS). Dat Ingress is gemaakt door hetzelfde Niantic dat nu met Nintendo en The Pokémon Company aan Pokémon Go werkt. John Hanke, baas van Niantic en schepper van Google Earth, belooft dat de game overal gaat werken, dus zowel in grote steden als op het platteland, al is het wel zo dat verschillende soorten Pokémon zich in verschillende soorten gebieden ophouden (ruilen wordt dus een must voor completisten), en dat gyms wel eens lastig bereikbaar kunnen worden.






*Jurjen doet net alsof ie benieuwd is of ik me in het weekend als vrouw verkleed. Dat weet ie sinds ons gezamenlijk weekendje in Egmond maar al te goed...*

iets waar Nintendo dus nauwelijks ervaring mee heeft.
Nu zou ik graag vertellen dat DeNa in Japan een rijzende ster is, maar het is eerder een zakkende zon. Ze hebben wat te laat de overstap gemaakt van hun gesloten platform naar kant-en-klare apps, zeggen analisten, waardoor ze al jaren verlies maken. Ook het soort games dat ze maken is niet iets om meteen vrolijk van te worden. Sure, al hun games zijn gratis, maar dan wel met in-game purchases die op een gegeven moment echt nodig zijn om verder te kunnen. Moeten we volgend jaar dan ook voor Mario's power-ups gaan betalen?
Voorlopig blijft het gissen hoe Mario op mobile eruit gaat zien, want de eerste game die DeNa en Nintendo uitbrengen is niet 'iets met Mario', maar Miitomo (zie vorige pagina), iets wat nauwelijks een game mag heten.



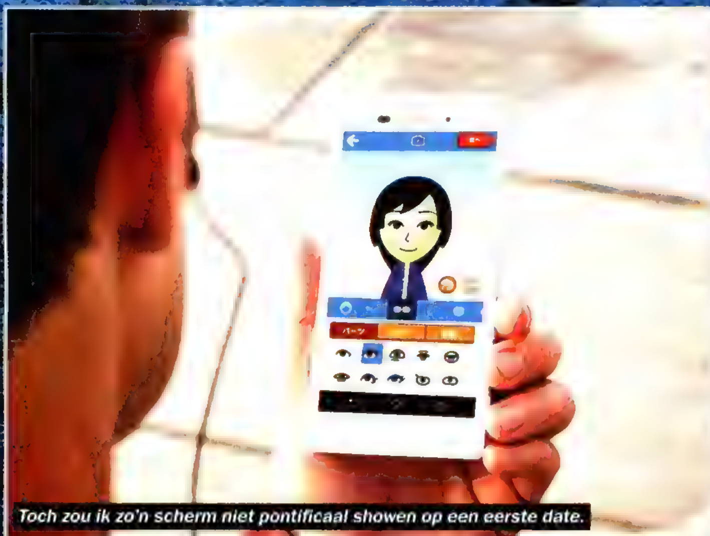
### ONDOORGRONDELIJK

Dit alles zou weinig hoop geven voor Nintendo's toekomst als mobile games-maker, ware het niet dat ze ondertussen ook nog Pokémon Go (zie bovenstaand kader) hebben aangekondigd. Vreemd genoeg maken ze die game niet in samenwerking met DeNa maar met Niantic Labs. Net als bij God, zijn ook Nintendo's wegen vaak ondoorgrondelijk. Maar gelukkig is die Pokémon Go wél een game om naar uit te kijken. Eentje met de herkenbare, ijzersterke personages van Nintendo. Eentje die de specifieke eigenschappen van mobiele telefoons optimaal benut om een unieke, nooit eerder vertoonde spelervaring te leveren.
Er is nog hoop, bedoel ik maar.
Feit blijft dat Nintendo anno 2016 mobile games maakt. En Nintendo's nieuwe directeur Kimishima zegt dat alle franchises, geen enkele uitgezonderd, daarvoor in aanmerking komen. Dus gaat die mobile Mario er zeker komen, en Nintendo kennende op een nét weer wat andere manier dan we verwachten.
Dat is wat het bedrijf ook zo leuk maakt, natuurlijk. ✖



**weetje • weetje**

*In de toekomst van 'het nieuwe' Nintendo gaan je Nintendo Account en My Nintendo dienst een belangrijke rol spelen. Je Nintendo Account verbindt je Nintendo ervaring op alle systemen, zodat je Mii-personage dus niet alleen op je 3DS maar ook op je mobiel en PC verschijnt. Het daaraan verbonden My Nintendo is een loyaliteitsprogramma dat het eerder opgeheven Club Nintendo moet vervangen.*
*Bij My Nintendo ontvang je zoals gebruikelijk punten voor het aanschaffen van software, maar ook de aanschaf van merchandise en het bezoeken van bepaalde locaties kunnen je punten opleveren.*



*Toch zou ik zo'n scherm niet pontificaal showen op een eerste date.*




*Paris under attack? Welke dwaas maakt dit soort screens?*

# REVIEWS

X








**Wouter wil je graag vertellen over zijn leven als schavuit, belhamel, schobbejak. Mocht je verward raken van deze oldie-woorden: het betekent dat het tijd is voor een verhaaltje uit de foute jaren '90, toen onze Groninger nog in Groningen woonde. Wat dat te maken heeft met XCOM 2? Lees het.**




Ons leven als gamer in een westers land is lekker makkelijk en vrij ongevaarlijk. De grootste ongemakken die je kunt verwachten, zijn aambeien en doorligplekken van te lang op je gamende aars zitten of, als je echt een zwak stuk mensvlees bent, dat je aders dichtslibben en je ter plekke met een dooie kop op je toetsenbord flikkert. Verder, afgezien van de mensen die in de Schilderswijk of Ondiep wonen en dagelijks moeten vrezen voor hun leven, freak accidents en willekeurige pistolen paultjes, bevinden wij heppie Nederlanders ons nauwelijks in (levens)gevaar.

Maar toen ik puber was, zorgde mijn ego ervoor dat ik mezelf alsnog regelmatig in een gevarendriehoek duwde. Ik maakte ruzie met iedereen die de illusie had 'cooler' te zijn dan ik en had de persoonlijke missie om een royale pijn in de aars te zijn voor Veendammers die ik irritant vond.

Een van de meest gevaarlijke situaties waarin ik me - dankzij m'n buitenproportionele arrogantie - gewerkt had, was na een avondje 'Barcarolle'. Dit was een club in Veendam, iets dat destijds nog een disco genoemd werd, maar wij zeiden gewoon 'we gaan naar de Barcarolle'. Anyway, een vriend en ik hadden een beetje zitten overgooien met twee kleine, brutale kereltjes wiens smoelen onevenredig groot waren in verhouding tot hun postuur. Létterlijk overgooien, want we stonden tegenover elkaar en duwden/gooiden de irritante mannetjes over en weer. Het was entertainment, maar de opdonders hadden veel, veel grotere vriendjes, en daar zou ik die nacht nog achterkomen...

## The Getaway: Veendam

De details weet ik niet meer precies, ik was namelijk flink beschonken en we hebben het over iets dat zo'n vijftien jaar geleden plaatsvond, maar om een of andere reden moest ik na thuiskomst weer terug naar de Barcarolle. Ik was m'n jas vergeten of zoiets doms én dronken. Dus ik terug, in m'n eentje. Bleek dat de vriendjes van de heen-en-weer-smijt-dreumesen daar nog waren, zich opwindend over onze actie. Ik zag ze staan, maar te laat, want ik fietste er al op af en het was wel heel erg opgevallen als ik rechtsomkeert had gemaakt. Dus besloot ik maar door te fietsen, een beetje stealthy, hopend dat ze me niet zouden zien. Afijn, dat deden ze dus wel en het gevolg was een wilde achtervolging, ik versus vijf pissed-off modderfokkers die niets liever wilden dan mijn schedel de Veendamse klinkers in stampen.

Dankzij een taxichauffeur die tussen mij en m'n belagers bleef slingeren, zo afstand tussen ons creërend om mij een kleine voorsprong te geven (ik ben deze reddende engel tot op de dag van vandaag dankbaar), wist ik mezelf en m'n fiets PRECIES op tijd over het hekje van m'n huis te gooien en me om het hoekje te verstoppen. De seconde daarna hoorde ik m'n achtervolgers langsrijden, zich hardop afvragend waar ik @#$%!! gebleven was. »



Dit was zó extreem op het nippertje, het had een fucking Hollywood-film kunnen zijn. Ik stortte vervolgens dan ook huilend van angst en opluchting in, vlak achter de deur van m'n ouderlijk huis. Fuck, dat was het spannendste dat ik in m'n leven had meegemaakt.

## Hartspierverrekkende spanning

Op wat matpartijen, encounters met giftige slangen, een gebroken sleutelbeen, een overval, een sterfgeval en regelmatige aanvaringen met The Law na, verliep m'n leven verder zonder spannende incidenten.

Totdat ik XCOM 2 speelde.

X(-)COM is al vanaf 1994 de spannendste serie op aarde, maar met deel 2 van Firaxis' remake-serie is het echt gestoord ongezond geworden. De turn-based battles die deze tactische game op je dak gooit, zorgen ervoor dat de tijd IRL vervaagt, vervormt en zich in een soort tornadotunnel op je computerscherm focust.

Niets op de wereld is belangrijker dan je manschappen stuk voor stuk levend uit een onmogelijke situatie redden, waarbij ze omsingeld zijn door de meest gevaarlijke, uiteenlopende alienmonsters.

Niets is belangrijker dan de volgende upgrade, de volgende research, het volgende experiment, om je XCOM-soldaten te helpen met het verdrijven van de buitenaardse bezetters.

Want moest je in XCOM: Enemy Unknown nog een extraterrestrial invasie tegengaan; ergens na dit deel heeft het XCOM-agentschap gefaald en dienen ze in deel 2 als een guerrillaleger de binnengedrongen ruimtewezens te verdrijven. Constant op de vlucht met een vliegende thuisbasis in plaats van vanuit een vast hoofdkwartier je macht uitbreiden, is het basebuilding/Geoscape-gedeelte tussen de turn-based missies door aardig op de schop gegaan. In ieder geval op het eerste gezicht... De battles zelf zijn vooral bijgeschaafd en uitgebreid, terwijl het verhaal en de bijbehorende opdrachten een soort remake van Enemy Unknown zijn. Hoe geslaagd is daarmee dit vervolg?




**TOP 5**

### XCOM 2 VERNIEUWINGEN

5 De Specialist-klasse is de vervanger van de Support uit EU (Enemy Unknown) en maakt gebruik van een mini-robotje (de Gremlin) om ondersteunende acties uit te voeren.
4 Concealments: Sommige missies beginnen in Stealth mode.
3 Mods! Die waren er natuurlijk al, met als voornaamste voorbeeld The Long War, maar nu Firaxis de ontwikkelaar daarvan in huis heeft gehaald, zal er na launch flink wat officiële extra content voor XCOM 2 verschijnen.
2 Destructie! Bijna alles op de maps kan kapot en hoewel dit soms voor bugs en glitches zorgt, is het een awesome nieuw tactisch element.
1 Random generated maps. Zoveel meer afwisseling.

**"Gevechtssituaties die ik alleen kan vergelijken met spectaculaire fietsachtervolgingen door de straten van Veendam."**


*Dit geeft de medische term 'tongaanslag' een geheel nieuwe dimensie.*

## XCOM: Episode 2 - The Resistance Awakens

XCOM 2 is vergelijkbaar met Star Wars: Episode VII - The Force Awakens. Net zoals deze film een postmoderne kopie is van Star Wars: A New Hope, bootst XCOM 2 Enemy Unknown na, met een vergelijkbare mate van wisselend succes.

Er zijn namelijk genoeg verse elementen toegevoegd (voorspelbare zaken zoals nieuwe wapens en aliens, maar ook meer customization opties en een aangepast klassensysteem), zelfs een aantal grote veranderingen (willekeurig gegenereerde maps, destructie van gebouwen, zich constant ontwikkelende aliens), maar over het algemeen genomen is XCOM 2 een redelijk op veilig spelend vervolg.

Toch, net zoals The Force Awakens een fenomenale film is omdat er extreem goed omgegaan is met een licentie waarvan de aarde al dertig jaar schudt, is XCOM 2 een fenomenale game omdat het verder bouwt op een perfect gebalanceerde mix van de meest verslavende game-elementen die ooit zijn verzonnen. Bovendien is het hartvertragend, bijna onmenselijk spannend, gevechtssituaties genererend die ik alleen kan vergelijken met spectaculaire fietsachtervolgingen door de straten van Veendam. XCOM is er, en vanaf nu zal ons leven niet langer makkelijk en vrij ongevaarlijk zijn.



**FLOP 5**

### DINGEN DIE XCOM 2 NIET GEHAALD HEBBEN

5 De Heavy Weapon Platforms uit EU (en de oorspronkelijke delen uit de 90's) zijn weg. Geen ramp, want omdat ze niet kunnen levellen gebruikte ik ze amper, maar toch...
4 Geen interrogation meer. XCOM takes no prisoners in deel 2.
3 Geen interceptors om UFO's mee neer te knallen. Want ja, je basis vliegt en neemt deze functie over (zie punt 1). Helaas kan je hiervan de wapens niet upgraden en word je überhaupt amper aangevallen door vliegende schotels, dus is er van dogfights amper sprake.
2 De brute MEC Troopers uit de uitbreiding Enemy Within zitten niet in deel 2. Sowieso is het aanpassen van je troepen middels cybernetics of genetics geen optie.
1 Aangepaste base-building. Je hoofdkwartier is nu de vliegende, mobiele basis The Avenger (wiens naam een knipoog is naar de originele X-COM) waarin maar een beperkt aantal spots beschikbaar zijn voor zogenaamde 'facilities'. Op zich is dit organisatieniveau van XCOM 2 dusdanig aangepast dat de beperkingen niet meteen opvallen, maar toch voel je geleidelijk aan zeker dat er minder vrijheid is wat betreft het basis bouwen en het bijbehorende researchen plus upgraden. Kom maar door met die mods!



**weetje • weetje**

*Op PU.nl leg ik aan de hand van voorbeeldfilmpjes beter uit waarom XCOM 2 zo belachelijk spannend is. Zien is namelijk geloven. Net zoals je pas weet hoe heftig fietsachtervolgingen kunnen zijn, totdat je er een meegemaakt hebt... PU.nl/XCOM2Review*

**SCORE 90**

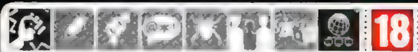
Omdat enkele prima elementen uit Enemy Unknown/Within zijn gesneuveld en sommige leuk verzonnen aanpassingen de gameplay niet per se beter maken, is XCOM 2 niet de beste sequel ooit. Niettemin is dit belachelijk verslavende en spannende turn-based tactiek van de bovenste plank.

WOUTER



Op mijn manier (Commander-moeilijkheidsgraad en steeds loaden als er iemand sneuvelt), duurt het lekker lang. Nu Iron Man!

**40+ UREN**




**BASICS**

TURN-BASED STRATEGYGAME
FIRAXIS / 2K GAMES
2 SPELERS ONLINE
OUT NOW

# UNRAVEL



**Met releases als The Witness, Oxenfree en Firewatch zijn de indies lekker bezig de afgelopen maanden. Jan draagt in dat kader graag nog een 'kleine' titel aan: de hartverwarmende platformgame Unravel.**



*Ik had ooit een vriendje, Michel, die had ook zo'n schommel gemaakt van een autoband. Dan kon je dus zeggen 'die autoband, daar zit Michelin'.*

Unravel was voor velen een vreemde eend in de bijt tijdens de E3 2015 persconferentie van EA vorig jaar, maar sindsdien heeft deze even kleurrijke als bijzondere titel langzaam de harten van veel gamers veroverd.

In dit platformspel draait alles om het bolletje rode wol Yarny, dat klimmend, springend en slingerend door alledaagse omgevingen reist. De game begint in het huis van een oude vrouw waar een bolletje wol van de trap valt, en op magische wijze tot leven komt.

Al snel valt je op dat de ingelijste foto's aan de muur bij de oude vrouw leeg/vervaagd zijn, en datzelfde geldt voor de pics in haar fotoboek. Aan jou de taak om de tastbare herinneringen van de oude vrouw terug te brengen en de foto's van haar (klein)kinderen en familie weer compleet te maken.

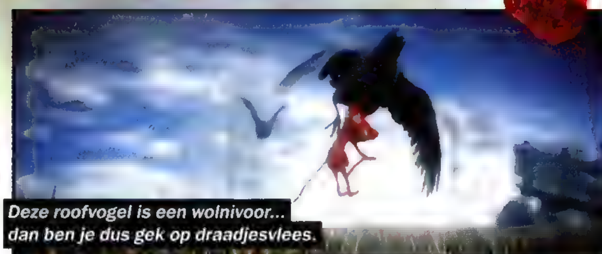
## Aardige twist

Op het eerste gezicht is Unravel een traditionele platformgame waarbij jij als Yarny van links naar rechts navigeert, maar er zit een aardige twist aan de gameplay.

Hoe verder je in een level komt, hoe meer wol er van je afrolt en hoe dunner je wordt. Om de zoveel tijd kom je echter een nieuw plukje rode wol tegen, waarmee je jezelf weer kunt aanvullen. Deze nieuwe plukjes vormen tevens de checkpoints in de levels.

Je gebruikt je eigen 'lichaam' om verder te komen. Dat doe je door draadjes van je wol om spijkers, haakjes en uitstekende schroeven te werpen en zo lianen te creëren. Je kunt ook de eindjes letterlijk aan elkaar knopen door een trampoline-effect aan een gespannen draadje mee te geven om jezelf de lucht in te katapulteren. Verder kun je voorwerpen verplaatsen om je te helpen om net effe hoger te komen of een puzzel te kraken.

Omdat je zelf zo klein bent, lijken de dingen in je omgeving enorm: een krukje, een frisdrankblikje, een appel, een kinderfietsje... alle dingen komen gigantisch groot in beeld en dat ziet er heel tof uit. Sowieso is Unravel prachtig vormgegeven. De overdadige zonnestralen geven de buitenlocaties een gouden gloed, inclusief hier en daar een opvliegende meeuw, een fladderende vlinder of een snuffelende egel... die er voor Yarny uitzien als maatje olifant. Prachtig.



*Deze roofvogel is een wolnivoor... dan ben je dus gek op draadjesvlees.*

**"Een fijne game met puzzels die je maar wat graag zult willen ontrafelen."**

## Nobel puzzelen

Het platformpuzzelen in Unravel is best uitdagend. Yarny's moves zijn vrij beperkt, maar de puzzels zijn vaak erg goed bedacht.

Zo dien je op een strand via de planken van een steiger van A naar B te komen, terwijl de golven komen en gaan. Voor Yarny hebben die onschuldige golfjes de omvang van een tsunami en bolletjes wol kunnen nu eenmaal niet zwemmen. Timing en snelheid is hier van groot belang.

Soms is het echter niet helemaal duidelijk wat het spel nu precies van je verlangt. De Spartaanse UI en het gebrek aan hints maken echter wel dat je je al snel één voelt met het aaibare figuurtje Yarny en diens nobele reis. En dat maakt Unravel een fijne indiegame met puzzels die je maar wat graag zult willen ontrafelen.



**weetje • weetje**

*De ontwikkelaar van Unravel, het Zweedse Coldwood Interactive, timmert al sinds 2003 aan de weg met voornamelijk (matige) sportgames.*



*Is dat nou een mattenklopper of een bloem? Nou, toen ik klein was, wist je dat verschil heel goed, en je reet ook!*



REVIEW

PC | PS4 | XBOX ONE

**SCORE 82**

Unravel is een prachtig eerbetoon aan de kleine dingen in het leven. Een ontroerend, sympathiek verhaal dat je als een intiem platformsprookje aan jezelf vertelt. Fraai.

JAN



Na twee avondjes spelen, had ik alle foto's compleet. Daarna kun je Unravel nog een keer doorlopen en alle secrets verzamelen.

9 UREN




**BASICS**

PUZZELPLATFORMER
COLDWOOD INTERACTIVE / ELECTRONIC ARTS
1 SPELER
OUT NOW

# THE WITNESS

GOLD AWARD

REVIEW

PC PS4

**We dachten dat ie een geintje maakte toen Nino zei dat de wallen onder zijn ogen kwamen doordat hij nachten had doorgehaald om een fucking puzzelspelletje te spelen, maar de Nederlandse Chewbacca meende het. Iets met The Witness, mompelde hij er nog gapend achteraan...**



*Bladeren met Nino.*

Je moet het behoorlijk bont maken wil je in de problemen komen door te veel te gamen op de PU redactie, maar het is me toch gelukt. Het kon ook niet anders. Met The Witness op de harddisk van m'n PS4 en een vers vast arbeidscontract in de spreekwoordelijke pocket, was ik bijna gedwongen om de grenzen van het acceptabele op te zoeken. Niet omdat ik zo graag wil weten waar ik mee weg kan komen, maar puur omdat The Witness een nieuwe definitie aan het woord 'verslavend' geeft.

Ik was overigens niet de enige die van z'n werk werd gehouden door de nieuwe game van Jonathan 'Braid' Blow en consorten; de voltallige redactie stond tijdens het spelen in mijn nek te hijgen en met hun vette vingers aan mijn scherm te zitten. The Witness heeft een betoverende uitwerking op vrijwel iedereen die met de game in aanraking komt. Deze game is namelijk zo simpel dat iedereen het kan begrijpen en zo ingewikkeld dat het zelfs de grootste genieën op deze aardkloot tot wanhoop kan drijven.

## EFFE SPELEN

**The Witness in actie zien? Dat kan! Op PU.nl staat namelijk een spoilervrije Effe Spelen met Nino en Wouter. PU.nl/EffeTheWitness**

## Breinfitness

In essentie is The Witness een eenvoudige lijntjespuzzelgame die zich afspeelt op een eiland met elf gebieden met iets van zevenhonderd puzzels. In elke puzzel is het zaak om een lijntje door een doolhof te navigeren waarbij er per gebied andere voorwaarden gelden. Er is een gebied waar je bepaalde kleuren moet scheiden, er is een gebied waar je bepaalde vormpjes moet maken, en zo verder.

Na een korte tutorial kan je meteen het hele eiland verkennen en als je even vastzit bij de ene puzzel ben je helemaal vrij om ergens anders verder te gaan.

**"Gamedesign in zijn puurste en meest geniale vorm."**

Doordat de puzzels steeds lastiger worden, leer je gaandeweg de 'regels' van het spel. Er zijn geen upgrades in de traditionele zin; het enige dat je upgrade, is je eigen kennis van de wereld. Je voelt je echt slimmer worden tijdens het spelen en als je na een paar uur terugkeert naar een eerdere puzzel, zal je verbaasd staan over het feit dat je ooit op zoiets eenvoudigs hebt vastgezeten.

Deze simpele opzet is precies wat The Witness zo verbluffend maakt. Het briljante ontwerp van de puzzels en de perfect geijkte moeilijkheidsgraad zorgt ervoor dat je hersens constant gekraakt worden, maar zonder dat je het idee hebt dat je tegen een onoverkoombare uitdaging aan zit te hikken. Er is altijd wel een puzzel die je wél kan oplossen, en als je effe vastzit, is de kans groot dat je na een nachtje slapen opeens een ingeving



*De eerste puzzel: zoek de puzzel...*

krijgt en die ene 'onmogelijke' puzzel ineens binnen een minuutje overmeestert.

## In de ban van de Lijn

Mijn grootste angst was dat het oplossen van 'simpele' lijntjespuzzels snel saai zou worden, en ik begreep vooraf absoluut niet waarom Jonathan Blow ervoor had gekozen om maar één soort puzzel te gebruiken voor een game van ruim veertig uur.

Nu ik de game een week lang non-stop gespeeld heb, heb ik echter niets dan respect voor deze keuze. Het is verbluffend om te zien hoe ver The Witness gaat met zo'n eenvoudig concept. Als je na uren ploeteren eindelijk de oplossing hebt voor een simpel ogende puzzel is het gevoel van euforie gigantisch.

Inmiddels is het grootste gedeelte van mijn vrienden in chatgroepjes aan het spelen en iéder uur van de dag is er wel eentje die het uitschreeuwt van geluk omdat hij weer een paneel heeft uitgevogeld. Na zo'n oplossing voel je je aan de ene kant de slimste mens ter wereld omdat je die ene puzzel hebt op weten te lossen; aan de andere kant vraag je je af hoe je ooit zo dom had kunnen zijn dat je deze oplossing niet aan zag komen. Puzzeldesign van de allerbovenste plank.


*Genoeg gepuzzeld? Nee, ik wil meer.*


*Die is effe uitgepuzzeld.*

## Genoeg verhaal

Het helpt ook dat het eiland van The Witness een genot voor het oog is. Onder een stralend zonnetje navigeer je door een schilderachtige wereld die zo uit een first party Nintendo game lijkt te komen. Elk gebied heeft z'n eigen thema en als je de puzzels even zat bent, kalmeer je binnen no-time dankzij de vakantieachtige vibe die over de wereld hangt. Net als in grote inspiratiebron Myst wordt het 'verhaal' van The Witness verteld aan de hand van de omgeving. Je ziet meteen dat er zich iets heeft afgespeeld vóór de gebeurtenissen in de game. Wat dat precies is, zal ik niet spoilen, maar er is precies genoeg verhaal om je te triggeren. Verwacht geen Portal-achtige dingen met hilarische voice-acting en enerverende plottwist, maar je hoeft ook niet bang te zijn dat al het harde werken voor niets is.

## Elke cent waard

Aan The Witness hangt een redelijk pittig prijskaartje van 37 euro, zowel op PC als op PS4. Dat klinkt als een hoop geld voor een downloadbare puzzelgame, maar als ik kijk naar hoe The Witness mij, en praktisch iedereen die het speelt, in zijn greep houdt en niet meer loslaat, is het elke cent meer dan waard.

Ik ga al meer dan een week veel te laat naar bed omdat ik niet kan stoppen met spelen, ik droom in lijntjespuzzels en als ik opsta, kan ik niet wachten om mijn PS4 weer aan te zwengelen om de puzzels waarin ik vastzat nog een keer te proberen.



**weetje • weetje**

*Momenteel is The Witness alleen beschikbaar op PS4 en PC, maar er is een versie voor iOS in de maak. Hoe dat uit gaat pakken moet nog blijken, maar volgens mij leent deze game zich perfect voor de touch-interface van de iPad.*


*Volgens mij heeft Nino een 3D programma over tuinarchitectuur gespeeld.*

Dit is typisch zo'n game die je de komende maanden op de harde schijf van je console/PC laat staan om, tussen de potjes Street Fighter of Dark Souls door, effe te beitelen aan die gigantisch berg aan puzzels.

Okay, als je compleet allergisch bent voor puzzelen gaat The Witness je niet bekeren, maar als je ook maar een béétje openstaat voor een goede hersenkraker, doe je er verstandig aan om je hieraan te wagen. ✪

**SCORE 91**

The Witness is een geweldige demonstratie van hoe een ogenschijnlijk simpele puzzelgame zo briljant kan zijn dat hij je bij je strot grijpt en niet meer loslaat. Gamedesign in zijn puurste en meest geniale vorm.

NINO



Je bent waarschijnlijk minstens 25 uur kwijt om het einde te halen, maar dan zijn er nog tientallen uren aan puzzels over.



**40+ UREN**

**BASICS**

PUZZELGAME
THEKLA INC.
1 SPELER
OUT NOW!

# POKÉMON SUPER MYSTERY DUNGEON



**Ed schrok zich laatst helemaal wild, toen hij de koelkast opentrok en Jurjen erin zat met een vis in zijn mond. Volgens Jurjen is hij niet gek geworden, maar een Piplup.**




*Een Pokémon die in steen verandert? Die zal dan wel Keezle heten ofzo.*

Jawel, ik ben een Piplup, maar ik had ook een Charmander kunnen zijn, of een Riolu. Tenminste, als ik een andere persoonlijkheid had gehad. Aan het begin van Pokémon Super Mystery Dungeon kreeg ik namelijk een persoonlijkheidstest voorgeschoteld; mijn antwoorden bepaalden in welke van de twintig mogelijke Pokémon ik zou veranderen. Dat werd dus Piplup, een kleine pinguïn. Dat ben ik.

Voor het eerst in de Pokémon Mystery Dungeon serie kun je trouwens ook zeggen dat je eigenlijk liever een andere Pokémon wil zijn, maar dat voelt toch een beetje als cheaten. Als de persoonlijkheidstest zegt dat ik een Piplup ben, dan ben ik een Piplup. Klaar.

## Gemijmer

Al sinds de eerste Pokémon Mystery Dungeon uit 2005 is dat de opzet van het spel, dat je plotseling in een Pokémon bent veranderd.

Het leidt in dit nieuwste deel tot nogal wat gemijmer van Piplup, zo van, wat doe ik hier in deze wondere wereld? Zal ik ooit weer een mens worden? En Piplup praat niet alleen in zichzelf, hij praat ook met andere Pokémon, en die Pokémon praten ook weer met elkaar. Er wordt heel veel gepraat in dit spel. En ook al zijn de dialogen prima geschreven en soms misschien zelfs lichtelijk grappig (voor kinderen), ik was dat gelul snel zat. Gelukkig kon ik met de B-knop steeds aardig rap door de tekst scrollen om het moment te bereiken waarop ik mijn volgende mystery dungeon mocht betreden.

## Willekeurig

Het zal je met een schuin oog op de titel niet verbazen dat alles in deze game weer draait om het doorlopen van mystery dungeons. Bijvoorbeeld om een bepaalde Pokémon of schat te vinden, die zich dan steevast op de onderste of bovenste verdieping bevindt.

De verdiepingen bevatten rechte vlakken en gangen die uit vakjes bestaan, en worden willekeurig samengesteld. Dat laatste heeft voor- en nadelen. Voordeel is dat van de verrassingen: soms begin je bijvoorbeeld pal naast de trap naar de volgende verdieping, een andere keer juist tussen een stel pittige vijanden. Je weet nooit wat je krijgt.

> **"Eigenlijk is er de afgelopen 23 jaar nagenoeg niets aan de formule veranderd."**



*Sinds ik op dieet ben, is Butterfree mijn favoriete Pokémon.*



*Je moet eens opletten als fanatieke Pokémon spelers niezen: je hoort dan echt pikhatsjoe... of gadverdamme wanneer ze aan de diarree zijn, natuurlijk.*

Nadeel is dat er van elegant dungeon design dus geen sprake is. Wie iets als Zelda verlangt, moet verder zoeken. Mystery Dungeon zit meer in de hoek van de roguelikes.

## Roguelikes

Ik hou van roguelikes. De combinatie van willekeurig samengestelde omgevingen, turn-based gameplay en permadeath van je levellende personages leidt tot een bijzonder soort gameplay, waarin je meestal makkelijk voortgang boekt, maar daar nooit te lichtzinnig over moet denken, want voordat je het weet, zit je vast tussen twee vijanden die beide een maatje te groot voor je zijn. Nou zit Pokémon Super Mystery Dungeon door allerlei hulpmiddeltjes en verzachtende omstandigheden wel aan het uiterst kindvriendelijke eind van het roguelike genre, maar toch; na het eerste dozijn dungeons kan de game best pittig en zelfs een beetje gemeen worden. Helemaal goed dus.

Mijn voornaamste kritiek op de game is echter dat ie zo verdomd veel op z'n voorgangers lijkt.

## 720 Pokémon

De typische mystery dungeon gameplay is een uitvinding van Chunsoft en wordt sinds 1993 gebruikt voor verschillende franchises, waaronder die van Shiren the Wanderer, Chocobo en dus Pokémon. Eigenlijk is er de afgelopen 23 jaar (bijna een kwart eeuw) nagenoeg niets aan de formule veranderd.

De grootste vernieuwing in Pokémon Super Mystery Dungeon is waarschijnlijk de Connection Orb, een kaart die het makkelijker maakt nieuwe missies en specifieke Pokémon te vinden. Of, voor de fans, misschien het feit dat je nu alle 720 Pokémon kunt verzamelen. Ik word eerlijk gezegd al moe bij de gedachte. Ook Piplups kennen hun grenzen.



**weetje • weetje**

*Voor liefhebbers van het oude werk: binnenkort verschijnen Pokémon Red, Blue en Yellow voor de Virtual Console van de 3DS.*

**SCORE 60**

Pokémon Super Mystery Dungeon is een degelijke mystery dungeon game. Maar wanneer je zoals ik al vijf of zes van die games hebt gespeeld, voelt het allemaal wat te veel als een herhalingsoefening om er werkelijk van te kunnen genieten.

JURJEN



Uitspelen duurt zo'n 25 uur, maar wie alle 720 Pokémon wil verzamelen, is zeker zestig uur zoet.

**25-60 UREN**




**BASICS**

TURN-BASED RPG
CHUNSOFT / NINTENDO
1 SPELER
19 FEBRUARI 2016

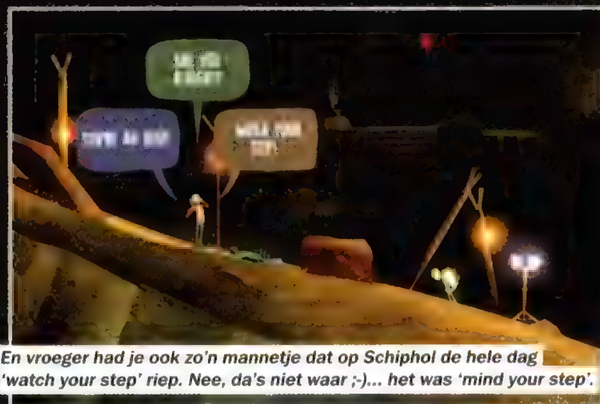
# OXENFREE



**Jan en Nino kregen deze maand bijna slaande ruzie over wie Oxenfree mocht reviewen voor deze PU. Onze hoofdredacteur bleef echter resoluut op zijn strepen staan en graaide de indie voor de neus van de baardaap weg. Maar is die game dan echt zo bijzonder?**



*Vroeger had je nog wel eens zo'n dorpsgek die de hele dag hardop in zichzelf praatte; tegenwoordig doen miljoenen dat met oortjes in.*



*En vroeger had je ook zo'n mannetje dat op Schiphol de hele dag 'watch your step' riep. Nee, da's niet waar ;-)... het was 'mind your step'.*

REVIEW

PC XBOX ONE

Oxenfree is een 'teenager adventure mysterie met bovennatuurlijke elementen'. Dat is een mond vol, maar die omschrijving dekt de lading dan ook heel behoorlijk.
De game maakt je deelgenoot van (zeer uitgebreide) conversaties tussen tieners. Aan jou, de speler, de mogelijkheid om verschillend op de gesprekken te reageren: onverschillig, enthousiast, afwijzend, neutraal etc.. Jij kruipt in de huid van de blauwharige Alex, en de manier waarop jij op de gesprekken reageert, heeft grote invloed op de relaties tussen jou en de rest van de groep, en dat heeft weer invloed op het verloop van het verhaal.
Het knappe is dat deze game een briljant conversatiemodel heeft. Je ziet direct de keuzes als tekstballonnetjes in beeld, maar je kunt ook je mond houden en niks zeggen... waarop de andere personages natuurlijk weer zullen reageren.
De flow, de toon, de emotie in de stemmen en de manier waarop iedereen praat... het komt allemaal heel natuurlijk over. Je hebt nooit het idee dat je naar een scripted gesprekje zit te luisteren. En dat is vrij uniek.

## Geestig?

De rode draad van Oxenfree is het omgaan met verlies, volwassen worden, vriendschap en angsten.
Je gaat namelijk met een groep vrienden naar een afgelegen eiland waar rare verhalen de ronde doen over oude mythen en geesten. Je raakt al snel de groep kwijt en kunt vrijelijk over het eiland lopen op zoek naar je vrienden. Toch is dit verre van een teenager slasher game waar het ene na het andere cliché personage het loodje legt.
Door middel van een radio en het tunen van frequenties, kun je geluiden en gesprekken uit het verleden horen. Of zijn dat nou geesten? Brrrr... dat mag je dus lekker zelf uitvinden.

## Op afstand

De grafische stijl van Oxenfree is ronduit prachtig: schilderachtig, zacht en toch vol detail. Ik viel er in ieder geval als een blok voor. Het is daarom extra jammer dat de game zo uitgezoomd is, waardoor je de personages bijna niet ziet - slechts af en toe via een foto of een plaatje. En toch is het verhaal meeslepend, spannend en emotionerend. Iets meer ingezoomd had deze game nog meer impact gehad, nu blijf je toch - letterlijk - op een afstand.

> **"Ga dit nou gewoon spelen. De wereld heeft meer van dit soort games nodig."**




De game kent bovendien weinig echte gameplay. Je loopt van A naar B naar C en weer naar B enzovoorts, en verder draait 't vooral om het verhaal en de relaties tussen Alex en haar vrienden. En daarover wil en kan ik niks spoilen.
Oh ja, de game heeft ook nog coole muziek, dus ga dit nou gewoon spelen. De wereld heeft meer van dit soort games nodig.

**SCORE 82**

Dit sfeervolle, unieke pareltje had iets minder geouwehoer mogen bevatten, maar als je Everybody's Gone To The Rapture, Gone Home en Life is Strange hoog hebt zitten, dan mag je Oxenfree niet missen.

JAN



**Begin vroeg in de avond, zet een pot thee naast je neer en speel deze game in één ruk uit. Je zal er geen spijt van krijgen.**

**5 UREN**



**BASICS**

THRILLER-ADVENTURE
NIGHT SCHOOL STUDIO
1 SPELER
OUT NOW

# SÉBASTIEN LOEB RALLY EVO




**Zowel Ed als Florian houden er wel van om in rallygames het gaspedaal helemaal in te trappen, maar de heren kijken op sommige punten toch net effe anders naar Sébastien Loeb Rally Evo.**

REVIEW | PS4 | XBOX ONE | PC

## LOADING



Bij mijn preview sessie in Milaan vond ik het laden al behoorlijk lang duren, en daar is weinig aan veranderd. Op zich vind ik 't niet zo heel storend, want tijdens het wachten, kan ik effe op adem komen, de zweetdruppels van m'n hoofd wissen en een schone onderbroek aantrekken, maar dat red je dus inderdaad allemaal makkelijk in die tijd.



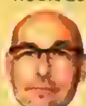
Yep, de laadtijden zijn om te janken. Alleen al in het menu komen duurt veel te lang, maar nog irritanter is het tussen de races door. Je kunt wel zeggen dat het je een momentje geeft om uit te rusten Ed, maar je wordt er op deze manier niet jonger op. De koeling van mijn stuur viel zelfs uit omdat ik zo lang moest wachten om een nieuwe race te kunnen rijden!

## GRAPHICS



Wat is toch de deal met de graphics van rallygames? Racegames als Forza, Project Cars, Need for Speed en Forza Horizon zien er stuk voor stuk fantastisch uit, maar rallygames ogen altijd een stuk minder lekker. Sébastien Loeb Rally Evo is daar geen uitzondering op, met simpele omgevingen, pop-up als een malle, slecht schademodel en hier en daar wat framerate drops. De wagens zelf zien er okay-ish uit, maar verder is er maar weinig eye-candy te bespeuren. De framerate in je spiegels is overigens hilarisch slecht, nog nooit zoiets gezien.


*Een vriend van mij rijdt een Volkswagen diesel met sjoemelsoftware. Laatst zei ie voor de grap tegen z'n vriendin: 'stap maar uitstoot'.*



Daar heb je absoluut een punt. Ik had ook gehoopt dat het er allemaal wat gelikter uit zou zien. Aan de andere kant heb ik in de zeventig jaar dat ik rallygames speel nog nooit in m'n spiegel gekeken. Ben je soms bang om ingehaald te worden, ofzo? En eerlijk gezegd ben ik verder zo geconcentreerd bezig, dat ik ook niet veel op de omgevingen let.

> **"Zeg Ed, ben je niet gewoon jaloers dat er geen Ed Wiggemans Rally Evo game bestaat?"**

## PRESENTATIE



Ach, dat gedoe om die races heen interesseert me eigenlijk geen hol. Als ik wat wil weten over die Loeb-gast, dan kijk ik wel op internet ofzo. Als ik effe een ouwe Colin uit de sloot mag halen; dat was gewoon racen zonder opsmuk, en dat is wat mij betreft zat, zelfs bij een held als Mr. McRae.



Nee Ed, nu vlieg je echt een beetje uit de bocht. Uiteraard draait het uiteindelijk allemaal om het racen zelf, maar een lekker sausje om de hapklare brokken smeuïg te maken, is toch niet verkeerd? Het is juist tof om te zien hoe elke klasse in je Career mode wordt gepresenteerd met een flashy filmpje en dat je bij verschillende events Sébastien Loeb himself uitleg hoort geven over races en zijn eigen carrière.

Okay, het is inderdaad geen Colin McRae, maar Sébastien Loeb mag je ook zeker een legende noemen. Hij heeft verdomme zijn eigen game!



## VARIATIE



Het grootste gedeelte van de game breng je door in de Career mode en daar zal je voornamelijk single stages en rally dagen rijden. Wat Sébastien Loeb Rally Evo echter goed doet, is je aandacht vasthouden door tussendoor verschillende andere events in de mix te gooien.

Zo kan je bijvoorbeeld Rally Races rijden, waarin je naast eerste worden ook nog een Joker Lap moet rijden, maar ook Elimination Races en zelfs technische uitdagingen, zoals zo snel mogelijk door de juiste poortjes rijden zijn een optie. Het uiteindelijke doel in je Career is het verslaan van Sébastien Loeb op de legendarische Pikes Peak track.

Naast de Career mode, zijn er ook speciale Sébastien Loeb events en daar zullen de hardcore rally fans van smullen. Je kunt in verschillende challenges de hele carrière van Sébastien Loeb ervaren door zelf belangrijke races uit het verleden als hem te rijden. Ook deze events zijn weer heerlijk vormgegeven met oude foto's en filmpjes en kunnen gezien worden als een soort ode aan Monsieur Loeb.

Zeg Ed, ben je niet gewoon jaloers dat er geen Ed Wiggemans Rally Evo game bestaat?

Floor, je weet; daar ben ik veel te bescheiden voor. Maar hoewel ik van 't racen zonder opsmuk ben, zitten er in deze game best wat extraatjes die ook ik geinig vind. Natuurlijk die shit van vroeger, dat begrijp je in mijn geval, maar ook die vijf Rallycross tracks vind ik echt een leuke toevoeging, want daarmee kan ik je ook face to face een poepie laten ruiken.




*Ik hoorde laatst dat een narcist wiens vriendin haar benen was kwijtgeraakt bij een auto-ongeluk helemaal van streek was... Hij had net een spijkerbroek voor haar gekocht en kon het bonnetje niet meer vinden.*

## BESTURING



De game is zeker niet makkelijk, maar zowel met een stuur als met een controller laten de auto's zich heerlijk over gravel, sneeuw en asfalt sturen, heb ik inmiddels gemerkt. In m'n preview trok ik 't allemaal niet, maar inmiddels beginnen de oude spieren wat soepeler te worden. Het blijft hard werken, dat wel.



Hier kunnen we het gelukkig over eens zijn Ed, want de besturing van Loeb Rally is inderdaad van het kaliber 'puntje op je stoel' als je met dik 180 km/u over de modder vliegt. Vooral rijden met een stuur levert een heel vette ervaring op, waarbij je elk hobbeltje voelt en ik serieus spierpijn had na een hele avond keihard tegensturen.

## ALGEMEEN



Sébastien Loeb Rally Evo mag dan wat minpuntjes hebben, maar over het algemeen is de game net effe iets beter geworden dan WRC. De handling en de physics zitten heel goed in elkaar en het blijft je pushen om beter je best te gaan doen, want je zal al je skills nodig hebben om de snelste tijd neer te zetten.

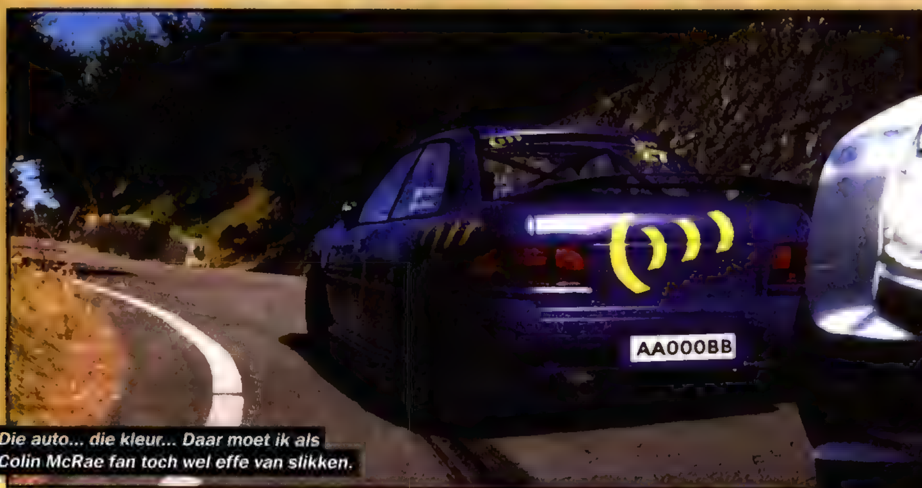
Loeb Rally haalt het niveau van Dirt: Rally niet, maar zolang die game nog exclusief is voor de PC, is dit de beste rallygame voor de consoles.

Die laatste blijf ik stiekem Colin McRae noemen, hoor. Maar ik onderschrijf je conclusie volledig. Daarom kom ik ook niet terug op mijn uitspraak van vorige maand: Floor, de rallygames in PU zijn in het vervolg allemaal voor jou! ✪



*Mijn tante Bianca had ooit zo'n Renault Alpine. Als ze dan aan kwam rijden, zeiden we altijd: 'hé, daar heb je Alpine & Bianca'.*




*Die auto... die kleur... Daar moet ik als Colin McRae fan toch wel effe van slikken.*

**SCORE 80**

Sébastien Loeb mag dan niet zo'n halfgod zijn als Colin McRae; Rally Evo heeft meer dan genoeg vette content om je als rally fan bezig te houden. Het is niet de mooiste game ooit, maar de besturing maakt een hoop goed.

**FLORIAN EN ED**





Reken op minstens veertig uur over om alle events op goud te krijgen. Daarna nog tien uurtjes vermaak in de vrij standaard online modes.

**50 UREN**



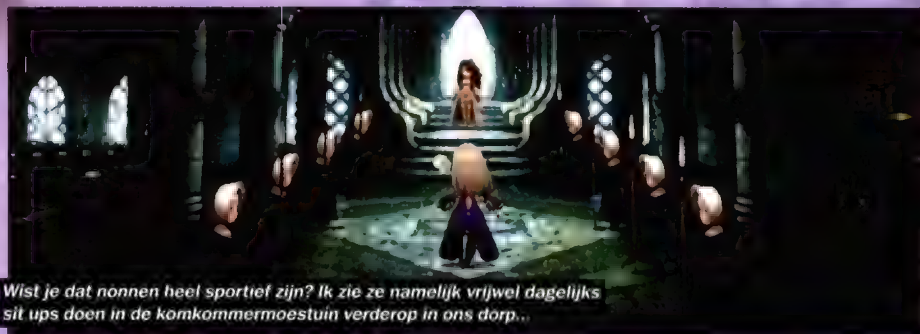

**BASICS**

RALLYGAME
MILESTONE / BANDAI NAMCO
2 - 16 SPELERS
OUT NOW

REVIEW 3DS

# BRAVELY SECOND END LAYER

**Je kunt zeggen wat je wil over de 3DS, maar voor liefhebbers van traditionele Japanse avontuurtjes blijft het een heel fijn apparaat. "Ook in de eerste helft van 2016", zegt Jurjen, wijzend naar titels als Final Fantasy Explorers, Fire Emblem Fates, Etrian Odyssey 2... en Bravely Second!**



*Wist je dat nonnen heel sportief zijn? Ik zie ze namelijk vrijwel dagelijks sit ups doen in de komkommermoestuin verderop in ons dorp..*

Stel je voor; je loopt gewoon een stukje door een bos, niks bijzonder te zien. En dan, opeens, BAM! Een appelmannetje en een bloeddorstig konijn op je pad. Ze laten je er niet langs. Vechten moet je!

Als dit echt gebeurde, dan zou ik uiteraard een gilletje slaken en zo snel mijn korte pootjes mij konden dragen het hazenpad kiezen. Maar in traditionele, Japanse RPG's zijn dit soort random encounters juist de bedoeling. Deel van de fun. Ja, je moet ervan houden, die Japanse RPG's.

## Uitgekotst

Vernieuwing; iedereen heeft er zijn mond van vol, maar niet iedereen slikt het. Vernieuwende games als Sunset en The Wonderful 101 worden door het grote publiek uitgekotst, terwijl diezelfde mensen zich dingen als Call of Duty 16, FIFA 234 en Mario-platformer 3434 zonder klagen door de strot laten duwen. Is dat erg? Nee, natuurlijk niet.

Gamers gamen niet voor de vernieuwing maar voor diepe, emotionele ervaringen, en die kun je ook best in uitgekauwde genres vinden. Zeker als je vanuit je jeugd al een emotionele band met zo'n genre hebt opgebouwd.

Bijvoorbeeld met traditionele JRPG's. De liefhebber van dat genre weet al dat Bravely Second bij hem/haar in de smaak zal vallen, want die heeft de zeer geslaagde voorganger Bravely Default natuurlijk ook al met veel plezier verorberd. Deed eveneens weinig nieuws, maar man, wat een toffe game! De tijden van Final Fantasy III en IV herleefden. En in dit vervolg opnieuw.

## Gokken

Bravely Second draait, net als voorganger Bravely Default, om random encounters, turn-based battles, levellende personages,

> **"De tijden van Final Fantasy III en IV herleven in dit vervolg opnieuw."**

een uitgebreid jobsysteem, reizen over een enorme wereldkaart, bezoekjes aan fraaie steden, de wederopbouw van een vernietigde stad en helse tochten door fraaie kerkers.

Omdat ook veel personages, omgevingen en zelfs muziekjes terugkeren, zullen tegenstanders van vernieuwing hier ongetwijfeld gelukkig van worden. Ironisch genoeg moet ik het nu toch effe over de spaarzame vernieuwingen gaan hebben, anders had ik hier net zo goed mijn teksten voor Bravely Default kunnen recyclen.

De meest ingrijpende vernieuwing is de mogelijkheid om een in één beurt gewonnen gevecht nog eens over te doen, voor kans op extra XP. Dat is een beetje gokken, natuurlijk, want je kunt daarbij ook al je XP verliezen. Maar deze optie maakt het grinden om snel in level te stijgen wel wat interessanter.

En natuurlijk zijn er ook nieuwe jobs, abilities, verhaallijnen en zijmissies... zo ongeveer het minimum wat je van een sequel mag verwachten.

De belangrijkste 'vernieuwing' voor mij is dat de hele ervaring nog wat vlotter en comfortabeler is gemaakt.

## Fris

Dit soort JRPG's zijn tijdrovend, en dan moet een spel mij niet te veel gaan irriteren. Dat heeft Bravely Second goed begrepen. Zo kan ik de frequentie van random encounters wijzigen, acties vooruit spoelen, gesprekken overslaan (YES!), configuraties van personages, jobs, abilities en equipment als setjes opslaan, en het auto-combatsysteem benutten om mij nóg sneller een weg door de appelmannetjes en bloeddorstige konijnen te banen. Dat houdt de vaart erin, en de ervaring fris.

Ja, ik noemde de ervaring fris. Ik weet niet wat dat is met JRPG's, maar ondanks hun basis van oeroude, overbekende elementen voelt het toch altijd weer nieuw en spannend om binnen die geijkte kaders en langs die platgetreden paden een heel nieuw avontuur te beginnen. En wat er dan wél nieuw is, voelt tegen die achtergrond juist extra fris. Zoals dat appelmannetje.

Als je een beetje begrijpt wat ik hiermee bedoel, wordt Bravely Second ook voor jou weer een heerlijk avontuur.






**weetje • weetje**

*Nintendo doet de laatste jaren wel vaker aan beeldcensuur (meestal door wat al te blote personages iets meer te bedekken), en ook in Bravely Second slaan de politiek correcten weer toe. Dit keer betreft het de Tomahawk-klasse: in de Japanse versie geeft die je poppetje nog gewoon een indianentooi, in de Westerse versie is dit vervangen door een cowboyhoed. Tja.*

**SCORE 78**

Dit is gewoon hoe een traditionele JRPG in elkaar hoort te zitten. Liefhebbers van dat genre krijgen precies wat ze willen. Maar verwacht geen vernieuwing.

JURJEN



Hier ben je wel weer twee complete werkweken mee zoet.

80 UREN



**BASICS**
OUDERWETSE JRPG
SILICON STUDIO / SQUARE ENIX / NINTENDO
1 SPELER
26 FEBRUARI 2015



# WARHAMMER 40.000 FREEBLADE

GRATIS

**Wouter en Jan kijken halsreikend uit naar Total War: Warhammer, maar ook in andere vormen en op andere platformen dient de allervernietigende oorlogshamer zich aan. Aan de looks van Warhammer 40.000: Freeblade zal het in ieder geval niet liggen.**

Prijs €0,00



Freeblade? Een woordgrapje van de makers? Wie weet. De game is inderdaad gratis en je kunt onder meer je vijanden doormidden zagen met een enorme kettingzaag. Dus tot zover klopt het.
Maar Pixel Toys bestookt je tijdens dit brute schiet- en hakfestijn met zo'n diarree aan irritante freemium oproepen, dat ik er na verloop van tijd horendol van werd. En dat is best wel jammer, want deze over de top actiegame zou ik anders iedereen aanraden.

## Sterf!

Dat ik deze game over de top noem, is niet voor niks. Alles is veel en groot, en inhoudelijk is daar niks mis mee. De deprimerende wereld die met name de 40.000 variant van het Warhammer universum altijd zo uitbundig portretteert, zou je gekscherend zelfs fascistoïde kunnen noemen: 'Your Duty Ends In Death' bijt een generaal je al vrij snel in het begin van de game toe. Sterven in de strijd is immers het hoogste goed voor een Imperial Knight.
In praktijk betekent dit dat je in een enorme mech, of beter gezegd een combat walker, rondstampt en op alles schiet dat beweegt en de kleur rood draagt. Je voelt je letterlijk en figuurlijk een enorme baas, want je torent hoog boven de meeste vijanden uit met je maatje, Pacific Rim robot.
Zelf noemen de makers Freeblade een tap-shooter, maar vroegâh zouden wij dit gewoon een shooter on-rails noemen. Je loopt namelijk niet zelf, dat doet de game voor je, zodat jij je kan focussen op het neermaaien van honderden vijanden. De crux zit 'm in het feit dat je gevarieerd mechanisch wapentuig kunt inzetten; van zware aanvallen, tot machinegeweren en raketten.
Soms stuit je op een grotere vijand en trek je - getimed - je iconische Reaper Chainsword. Dit is feitelijk een minigame waarbij je op een balkje binnen een bepaald kader op het juiste moment op een knop moet rammen. Het coole is dat de game 3D Touch ondersteunt voor de nieuwe iOS apparaten. Afhankelijk van hoe hard jij drukt op het scherm van je iPhone, herkent de game welk type schietijzer je prefereert. Ondersteunt je device dat niet, dan dien je af te wisselen met verschillende simpele vingerbewegingen.

**"Je moet wel tegen de voortdurend rinkelende freemium collectebus kunnen."**


*Wall-E turned bad!*

## NÓG MEER WARHAMMER GAMES?

Afgezien van Total War: Warhammer verschijnt in 2016 ook nog het fraaiogende Warhammer 40.000 Inquisitor - Martyr; een action-RPG in het welbekende universum.
Daarnaast kan ieder moment de console-versie (PS4/Xbox One) van Warhammer - End Times: Vermintide verschijnen. Deze Left 4 Dead-achtige actie-game verscheen vorig jaar voor PC en werd door ons beloond met een mooie 81. Check 't hier: http://goo.gl/oPvfRR.




## Grrrrrinden

Freeblade kent zat combatmogelijkheden en genoeg manieren om je arsenaal te upgraden. De game huisvest veertig campagne levels met meerdere missies, dus je bent wel een tijdje zoet.
Het is sowieso aan te raden oudere levels opnieuw te spelen met andere missiedoelen om zo nieuwe chapters te unlocken... of je moet ervoor gaan betalen. Ook het upgraden kan ingame of met echt geld.
Op zich niks nieuws onder de zon, alleen herinnert Freeblade je hier zó vaak aan dat het op den duur ronduit irritant wordt. Bovendien zal je moeten grinden tot je een ons weegt om gratis verder te kunnen komen, waardoor je behoorlijk sterk in je Mechanical Boots moet staan om toch maar niet je creditcard te trekken. Grrrrr.

SCORE 69

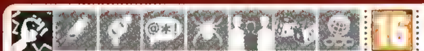
Qua looks, brute actie én de 3D Touch controls ben je bij Freeblade aan het juiste adres. Maar je moet wel tegen de voortdurend rinkelende freemium collectebus kunnen.

JAN



Een lekkere game om effe stoom mee af te blazen, maar die irritante, om geld bedelende menuutjes houden de boel onnodig op.

10 UREN




**BASICS**
SHOOTER ON-RAILS
IOS
PIXEL TOYS
1 SPELER
OUT NOW

# OOK GESPEELD

## OMDAT ER ELKE MAAND MEER UITKOMT DAN JE DENKT

## PRIMA POORTJE



**Titel:** Dragon's Dogma
**Platform:** PC
**Prijs:** € 29,99

Toen Dragon's Dogma in 2012 voor PS3 en Xbox 360 verscheen, was onze Samuel zo gecharmeerd van deze Japans/Westerse RPG dat hij de Capcom game met een dikke 95 bekroonde en overgoot met lovende woorden. Volgens de zwoele Spanjaard was het **een Skyrim-killer met Dark Souls combat** die de lat hoger legde voor alle RPG's die erna moesten verschijnen. Steek die veer maar in je reet, Capcom.

Anno 2015 weet de game mij net iets minder te bekoren, maar dat ligt absoluut niet aan deze port. De PC-omzetting van Dragon's Dogma is bijzonder goed uitgewerkt, er zitten meer dan genoeg opties in om de graphics en de gameplay naar eigen smaak aan te passen en met een prijskaartje van drie tientjes voor de game plus de Dark Arisen-uitbreiding valt hier weinig op af te dingen.
Als je altijd al hebt willen weten **wat een Japanse ontwikkelaar van de Skyrim-formule zou bakken, is dit je game.**



**SCORE:**



## TWEE GAMES VOOR DE PRIJS VAN, EH, TWEE



**Titel:** Resident Evil: Origins Collection
**Platform:** PS4 / Xbox One / PC
**Prijs:** € 39,99

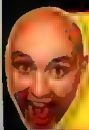


Voor veel gamers zal de HD Remaster van Resident Evil Zero het meest interessante onderdeel van deze collectie zijn, aangezien dit de eerst keer is dat dit volwaardige Resi-deel verschijnt op platformen die niet van Nintendo zijn. Veel horrorfans zullen deze meer dan dertien jaar oude game dus voor de allereerste keer kunnen spelen, en dat alleen al rechtvaardigt het bestaan van deze Remaster.
Zero is chronologisch gezien het allereerste deel in de franchise en is daarom vooral leuk voor hen die meer willen weten over Umbrella, de creatie van het T-virus en Albert Wesker. Ook uniek aan dit deel is het partnersysteem, waarbij je **op elk moment kunt schakelen tussen de twee speelbare personages** (Billy en Rebecca) en op die manier puzzels kunt oplossen waarbij de twee zombiekillers soms zelfs in compleet verschillende kamers moeten samenwerken.

**Alle verouderde Resi-conventies zijn in deze game echter nog aanwezig,** zoals de geanimeerde laadtijden bij het switchen van kamers en de nog altijd veel te beperkte item inventory (wat extra irritant wordt gemaakt door 't feit dat iets kleins als een sleutel evenveel ruimte inneemt als bijvoorbeeld een aktetas of pistool).
Daarnaast is Zero overduidelijk inferieur aan de andere game die op deze verzameling staat (de HD Remaster van de originele Resi) mede omdat z'n unieke gimmick, het partnersysteem, al snel uit elkaar valt. Zo krijg je al vlot door dat je beter met Billy kunt spelen omdat hij meer health heeft, wat Rebecca tot weinig meer maakt dan een pakezel voor het meezeulen van meer items.
Ook het leveldesign van Zero haalt het niet bij Raccoon City uit Resi 2 of de Spencer Mansion van Resi 1. Desalniettemin is Zero een volwaardige, old skool Resident Evil; eentje die degelijk genoeg is om je honger te stillen na het spelen van de andere game op deze schijf.

# IK GEEF JE 1500 HINTS



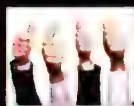
**Titel:** **Act it Out! Een Potje Hints**
**Platform:** PS4
**Prijs:** € 14,99

Hints. Wie is er niet groot mee geworden? Ik in ieder geval wel en ja, het was best een vermakelijk televisiespelletje waarin een team van Bekende Nederlanders **met gebaren allerlei zaken als boeken, spreekwoorden, titels van films etc. moesten uitbeelden**, waarna een ander team moest raden. Act it Out! Een Potje Hints is precies dat. Alleen dan op je PS4 en je hoeft niet tegen die lelijke koppen van semi-BN'ers aan te kijken.

**Het is oprecht leuk om dit met je vrienden of familie te spelen** in plaats van die sjoelbak van zolder te moeten halen om er beneden achter te komen dat je twee stenen mist.
Act it Out! varieert bovendien op de bekende formule door toevoegingen als tekenen, zingen en omschrijven van het antwoord. De game kan door 2 tot 8 spelers gespeeld worden en bevat 1500 uitdagingen die geraden kunnen worden in onder andere de categorieën Games, Muziek, Films en Boeken. Leuk weetje: het spel is gemaakt door Snap Finger Click, een ontwikkelaars duo waarvan één gast uit Nederlands komt.

**OORDEEL:**





# HOE MEER MARIO HOE BETER



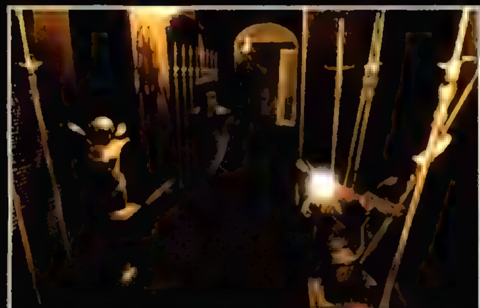
**Titel:** **New Super Mario Bros. Wii**
**Platform:** Wii U
**Prijs:** € 19,99



Wat is nou de ultieme machine om Mario op te spelen? De NES? SNES? Welnee, de Wii U natuurlijk. Want alleen op die console speel je New Super Mario Bros. U, New Super Luigi U, Super Mario 3D World en Super Mario Maker.
En als je de oudere Mario's toch leuker vindt, zit je goed op de Virtual Console van de Wii U waar je games als Mario Bros. New Super Mario Bros., Super Mario 64, Super Mario Advance, Super Mario Bros., Super Mario Bros. 2, Super Mario Bros. 3, Super Mario Bros. The Lost Levels, Super Mario World en Mario Galaxy kunt downloaden.
En sinds kort ook New Super Mario Bros. Wii. **Zeer de moeite waard, zeker als je 'm met twee, drie of vier spelers tegelijk speelt.**
Nu alleen Super Mario Sunshine en Super Mario Galaxy 2 nog, dan zijn we wel zo'n beetje compleet.

**OORDEEL:**





De originele Resident Evil is simpelweg tijdloos, mede vanwege het geweldige design van de eerder genoemde mansion, waarbij elke kamer een essentieel onderdeel is van een gigantische, nachtmerrieachtige puzzel.
Het perfecte gebruik van lichtval en statische camerahoeken zorgt ervoor dat de toen prachtige GameCube remake er ook anno 2016 nog steeds geweldig uitziet (al heeft niet elke kamer de sprong naar HD even sierlijk gemaakt).
Moet je de Origin Collection dus aanschaffen? Dat hangt ervan af hoe graag je Resident Evil HD Remake op een fysiek medium wil hebben (want de twee games zijn los alleen digitaal verkrijgbaar) en of je fan genoeg bent om daarnaast ook het 'wel vermakelijke' Zero te willen hebben. Als de Blu-Ray-schijf en Zero je niets uitmaken, dan raad ik je aan om **voor de helft van de prijs alleen Resident Evil HD Remake te downloaden**. Want, zoals ik al zei: die shit is tijdloos.

**SCORE 78**

# KLEIN OORLOGSLEED




**Titel:** **This War of Mine: The Little Ones**
**Platform:** PS4 / Xbox One
**Prijs:** € 29,99



Vorig jaar verscheen de grimmige overlevingssim This War of Mine voor PC. Geen oorlogsgame vol gespierde testosteronbommen, maar een game die je als speler voor keiharde keuzes stelde: ruil je spullen met anderen die aan je deur kloppen? **[illegible]** Ben je bereid te moorden voor schoon water? Terwijl je misschien wel de vader van een gezin ombrengt die ook tracht te overleven? Geen gezellige game dus.

Nu verschijnt de console versie met The Little Ones als toevoeging. En je voelt 'm al aankomen; er wordt nu nadruk gelegd op wat oorlog voor impact heeft op kinderen (geïnspireerd op de gebeurtenissen in Sarajevo tijdens de Bosnische Oorlog 1992-1996). Een heftig thema dus, dat er, zeker als je zelf vader bent, behoorlijk inhakt.

Bij This War Of Mine was het al belangrijk dat de mensen met wie je een stukgeschoten appartement/huis deelde, het zouden overleven. Ieder een had zo z'n taken: overdag vooral binnen blijven vanwege snipers en 's nachts eropuit trekken om voedsel en bruikbare spullen te verzamelen. Doordat kinderen niet mee kunnen op nachtelijke raids, voelt het superkut om ze achter te moeten laten in het huis, met slechts een of twee volwassen die op ze passen. De urgentie die ik voelde dat juist The Little Ones ten koste van alles moesten zien te overleven, was ongekend. De afschuwelijke keuzes die de game soms van je vraagt, werken bijna deprimerend, maar toch is het **[illegible]**

**OORDEEL:**





# EEN WARE KNOCKOUT



**Titel:** Punch Club
**Platform:** PC / iOS / Android
**Prijs:** € 9,99 / € 4,99




Er zijn maar weinig dingen die mij gelukkiger maken dan **een game die je niet aan ziet komen en je vervolgens bij de keel grijpt en niet meer loslaat.** Punch Club is de eerste game in 2016 die precies dat bij mij teweegbracht.
In Punch Club kruip je in de rol van een amateurbokser die de moord op zijn vader moet oplossen door zich een weg naar de top te knokken.



In de kern is Punch Club een soort management sim waarin je verschillende aspecten van het leven van je vechter moet optimaliseren. Op een The Sims-achtige manier moet je ervoor zorgen dat de beste man genoeg te eten krijgt, genoeg slaapt en dat hij gelukkig blijft. Om je honger te stillen, moet je eten kopen maar daarvoor heb je geld nodig en dus moet je werken, maar werken kost energie en maakt ongelukkig... Zo ben je constant bezig om een balans te vinden en een goed dagritme.

Met alleen in je basisbehoeften voorzien kom je er echter niet; **je zal ook je kracht, stamina en endurance moeten trainen** om een kans te maken in de alsmaar pittiger wordende gevechten. Aan het eind van elke dag worden er punten van die drie statistieken afgetrokken, dus je zal ergens een gaatje moeten vinden om te trainen.
Pas als alles in balans is, boek je progressie, en het gevoel van voldoening is dan ook groot als je na een week lang werken en trainen een tegenstander weet te kloppen.



De gevechten in Punch Club zijn sterk uitgewerkt. Voordat elke ronde begint, kies je een aantal moves en vervolgens speelt het gevecht zich automatisch af. Zodra de ronde klaar is, kan je je moves aanpassen en na een succesvol gevecht verdien je XP om nieuwe moves mee te 'kopen'. Ik zag het niet aankomen, maar dit systeem werkt bijzonder goed en zorgt (zeker tijdens de latere gevechten) voor nagelbijtende situaties.
Punch Club is helaas niet perfect. De game is best buggy (random crashes, rare glitches), **leunt soms iets te veel op grinden en het einde lijkt ietwat afgeraffeld.** Toch heb ik hem in één ruk uitgespeeld en kan ik iedereen van harte aanraden om 'm te proberen. Check ook de Effe Spelen op PU.nl/PunchClub.

**SCORE 76**

# NOT SO BAD



**Titel:** Badland 2
**Platform:** iOS
**Prijs:** € 4,99



Je bestuurt een zwarte bal met vleugels. Inderdaad, net als in de eerste Badland. Maar de levels zijn nu langer en scrollen in alle richtingen.
De besturing werkt ook een beetje anders. Als je de rechterkant van het scherm aanraakt, beweegt de bal naar rechts en omhoog. Als je de linkerkant van het scherm aanraakt, beweegt de bal naar links en omhoog. Raak je beide kanten tegelijk aan, dan gaat de bal recht omhoog. Zo moet je de bal voorzichtig door automatisch scrollende, buitenaards en industrieel ogende labyrinten vol mechanische hindernissen loodsen. Op je lineaire weg rol je als vanzelf door de power-ups die je bal kunnen versnellen, vertragen, vermenigvuldigen, verkleinen, vergroten en meer. **Dat is Badland 2, en het is geweldig.**

De flow van spannende momenten (je bal tussen twee draaiende zaagbladen door laten vliegen), pijnlijke momenten (een vlijmscherpe naald die je bal spietst) en voldoening schenkende momenten (je loodzware bal die razendsnel van een helling rolt en door een muur breekt) is perfect.
Je pakt de game nietsvermoedend op, weet zonder uitleg hoe het werkt, en vanaf dan is het eigenlijk alleen nog maar fun, fun, fun wat Badland 2 levert.
De game ziet er ook nog eens fantastisch uit, beter dan deel 1, en weet met z'n sompige, organische geluiden **een heerlijk mysterieus, tikje creepy sfeertje** op te wekken.

Badland 2 heeft de basis uit het heel erg leuke eerste deel nog een tikje leuker, veelzijdiger, beter, sfeervoller en gewoon badder gemaakt. Niet bekend met de voorganger? Maakt niks uit, begin gewoon met deel 2; het is niet zo dat je een verhaal moet volgen of zo. Badland 2 heeft geen tekst, geen diepgang, geen interessante personages; het is gewoon **frustratieloos, verdomd fijn vloeiend vermaak.**

## OORDEEL:

**De perfecte game om op je mobiel of tablet te hebben.**

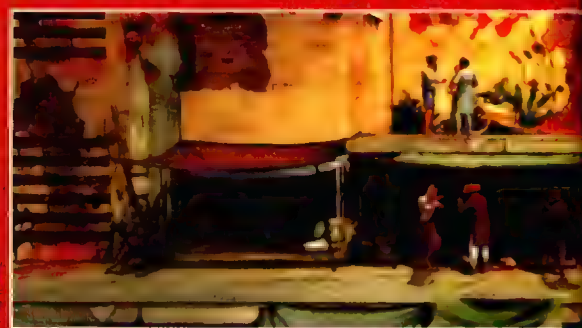
# SLUIPEN IN EEN CEL SHADED SCHILDERIJ



**Titel:** Assassin's Creed Chronicles: India
**Platform:** PC / PS4 / Xbox One
**Prijs:** € 9,99

De geruchtenmachine rond de nieuwe Assassin's Creed draait op volle toeren. Komt er een nieuw deel in 2016? En wordt het inderdaad AC: Empire, zich af spelend in het oude Egypte? Of neemt de serie toch een jaartje rust?
Vooralsnog blijft het gissen, maar gelukkig kun je je AC-fix ook halen in de digitale Chronicles delen. India is het tweede deel van het drieluik, en als je dit leest moet het laatste deel, Russia, ook beschikbaar zijn, en **kun je ze alle drie ook gezamenlijk op disc scoren.**

India lijkt veel op zijn voorganger China, maar verbetert het eerste deel ook op een aantal punten. Nog steeds zijn Prince of Persia en Mark of the Ninja nooit ver weg, en opnieuw mag je als Assassijn van links naar rechts bewegen, maar nu kun je ook, letterlijk, een beetje de diepte in door aan de zijkant van een platform te hangen of weg te duiken in een grot of raam. 'Je' is in dit geval Arbaaz die zich in het jaar 1841 in het Sikhs-rijk Amritsar bevindt.
**De game legt nog meer de nadruk op stealth**, maar



# PO|\|Y 1$L@ND

**Titel:** Pony Island
**Platform:** PC
**Prijs:** € 4,99



Meestal ben ik wel te porren voor een gekke indie game die een bestaand genre op de hak neemt, maar Pony Island wist me voor geen meter te boeien. De game biedt niet veel meer dan **een serie repetitieve puzzels en simpele platformlevels**. Allemaal met een soort satanistisch 'hacker' sausje en allemaal even saai om te spelen.

Pony Island kost maar vijf euro op Steam en er zijn blijkbaar mensen die hem helemaal de shit vinden, dus staar je niet blind op mijn slechte ervaringen, maar ik vind 't persoonlijk nogal een slap aftreksel van games als Frog Fractions (gratis) en The Magic Circle.

**OORDEEL:**





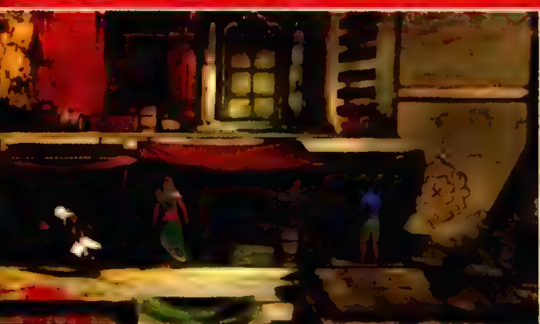

is tegelijkertijd wel erg streng met het strooien van minpunten als je je toch af en toe beroept op com bat. Je krijgt namelijk punten voor je speelstijl: on gezien blijven en stilletjes je vijanden uitschakelen, levert verreweg de beste beloningen op. En dat ter wijl het planten van je kromzwaard in de magen van bewakers bijna kunstzinnig fraai wordt vormgegeven.

Sowieso oogt de game een stuk fraaier dan z'n voorganger dankzij het exotische kleurenpalet dat perfect past bij de Indiase cultuur uit de negentiende eeuw. Bonte kleuren rood, paars, blauw en groen, ondergedompeld in cel shaded stijltje doen het lijken alsof je rondsluipt in een schilderij.

Naast het verhalende singleplayer deel (met de diepgang van een midgetgolfbaan hole) zijn er nog de nodige challenge rooms om je skills te testen. **Prima tussendoortje met iets meer pit dan zijn Chinese broeder.**

**SCORE:**





# EEN GAME OVER KANKER, SERIEUS



**Titel:** That Dragon, Cancer
**Platform:** OUYA / PC / MAC
**Prijs:** € 14,99



Sommige mensen krijgen te horen dat hun kind kanker heeft. Het overkwam Ryan en Amy Green toen hun zoon Joel een jaar oud was. Hij is vijf jaar geworden. Ryan en Amy maakten een game over zichzelf, Joel, en wat ze hebben meegemaakt. Dat is een aparte keuze. Maar **het heeft een grotendeels sterke, eerlijke game opgeleverd.**

Voor mij als vader van vier jongens is alleen het feit dat deze game bestaat al confronterend en emotionerend. Dus wel logisch dat ik tranen voelde branden toen ik door het ziekenhuis liep en rustig, bijna eerbiedig de kindertekeningen en beterschapskaarten bekeek.

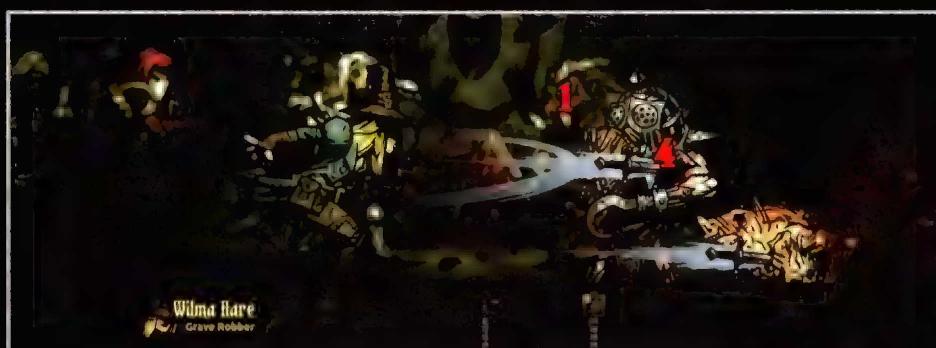
Des te vreemder dat hierop een scène volgt waarin ik met Joel en zijn moeder in een speelgoedwagentje een Mario Kart-achtige race moet voltooien.

Voor het grootste deel is That Dragon, Cancer een sterk en eerlijk relaas over **een lijdensweg die je dankzij de interactieve aspecten van heel dichtbij meebeleeft.**

Het is jammer dat Ryan en Amy hier van die typische game-elementen aan hebben toegevoegd. Er is bijvoorbeeld ook een scène waarin ik **Joel zwevend aan een tros ballonnen tussen stekelige kankergezwellen door moet loodsen.** Beetje awkward.

Daartegenover staat dan weer een sterke en eerlijke, non-game scène waarin ik via een pratend speelgoedje van Joel vanuit verschillende perspectieven het moment meemaak waarop zijn ouders van de dokter horen dat het 'niet goed' is. En die Mario Kart-achtige race eindigt bij een kapotte muur. Ik kijk erdoor naar buiten en zie ziekenhuizen. Niks anders dan ziekenhuizen. Een sterk en eerlijk beeld.

**OORDEEL:**
**Een grotendeels sterke en eerlijke game.**




# ZALIGE ZENUWINZINKING



**Titel:** Darkest Dungeon
**Platform:** PC. PS4 en PS Vita komen later
**Prijs:** € 19,99

Na ruim een jaar lang in Steam Early Access te hebben gebivakkeerd, is Kickstarter-hit Darkest Dungeon 'af'. Dus kunnen we deze turn-based dungeon crawler eindelijk reviewen, en dat stemt mij gelukkig, want deze game is fucking fantastisch.

Als je termen als **permadeath, debuffs, XCOM, turn-based strategy en roguelike** je hartje sneller doen kloppen, dan doe je er verstandig aan om NU Steam op te starten en deze game te checken, want het is puur genieten.

Met een team van vier doodsbange strijders ga je dungeon na dungeon af, op zoek naar eeuwige rijkdom. Wat Darkest Dungeon onderscheidt van zijn ontelbare genregenoten is het super nare sfeertje en de bakken aan diepgang.

**Ik heb me denk ik nog nooit zo gestresst gevoeld tijdens het spelen van een game** als tijdens mijn uren in de donkere krochten van Darkest Dungeon. Niet alleen heeft de game permadeath, waardoor je meer dan regelmatig permanent afscheid neemt van je trouwe strijders, ook zal je je uiterste best moeten doen om hun fysieke en mentale gesteldheid te managen. Net als jij zullen je vechters namelijk ook last krijgen van hun zenuwen, en als je stress boven een bepaald niveau komt, ligt een zenuwinzinking op de loer.

Je loopt altijd het risico om een geestesziekte op te lopen, en een soldaat die de neiging heeft om zijn teamgenoten aan te vallen of kostbare beurten over te slaan, maakt deze retemoeilijke dungeon crawler nog tien keer pittiger.

Met een **prachtige, handgetekende stijl** en een miljoen aspecten om te upgraden en te managen, is Darkest Dungeon een regelrechte klassieker. En dankzij de random gegenereerde kerkers ben je de komende weken wel zoet met deze intense game.

**OORDEEL:**



# PULARIA

**Games op tablets en smartphones betitelen als 'simpele puzzelspelletjes voor je moeder' is achterhaald. Volwaardige open wereld games, shooters, platformers... ze zijn allemaal mobiel beschikbaar. En omdat dergelijke games nu eenmaal een stuk lekkerder spelen met een dedicated gamepad, bespreken we deze maand twee van deze controllers.**



MAD CATZ

## C.T.R.L.i CONTROLLER VOOR iOS

**DE MAD CATZ C.T.R.L.i CONTROLLER IS, AFGEZIEN VAN ZIJN BELACHELIJKE NAAM, EEN PUIKE GAMEPAD VOOR iOS GAMES.**

De door ons geteste controller was zwart, maar dit model is er ook in schreeuwerige kleuren als felblauw en knalrood, mocht dat je ding zijn. Sowieso vinden we het design van deze Mad Catz net een beetje te glimmend en te plastic.

Dat gezegd hebbende, ligt deze C.T.R.L.i wel heel lekker in de hand. Als je een Xbox 360/X1 controller gewend bent, dan voelt dit als thuiskomen.

Wel moeten we erbij vermelden dat de sticks en knoppen net wat minder high-end klikken en drukken dan je van een console gamepad vandaag de dag gewend bent, maar toch is het een verademing om bijvoorbeeld Rockstar klassiekers als GTA: Vice City of San Andreas te spelen op je telefoon of iPad met deze controller. Het speelt zoveel lekkerder.

Een andere handig en noemenswaardig foefje is het meegeleverde opzetstukje waar je je iPhone eenvoudig in klikt. Het ziet er aanvankelijk een beetje gek uit, maar 't speelt een stuk lekkerder dan je telefoon ergens tegenaan te moeten zetten (waarna het ding na verloop van tijd toch weer omvalt). Bedenk echter wel dat het opzetstukje een los element is, en dat doet ons vrezen voor de levensduur ervan. Niet dat het een kwetsbare indruk achterliet, maar bij de Moga Rebel controller zit deze wél geïntegreerd, al is die controller dan ook een stukje duurder.

De Mad Catz C.T.R.L.i -controller maakt, tot slot, gebruik van batterijen en gaat ongeveer 30 à 40 uur mee.




VANAF € 49,95 

STEELSERIES

## STRATUS XL VOOR WINDOWS EN ANDROID

**WAAR HET DESIGN EN DE AFWERKING VAN DE MAD CATZ C.T.R.L.i CONTROLLER TOCH EEN GEVALLETJE VAN 'NET NIET' IS, IS DE STRATUS XL SPOT ON.**

Belangrijk om te melden, is dat deze controller vooral lekker is voor gamers met grote(re) handen. De afwerking en de knoppen zijn daarbij top of the bill.

De Stratus XL ligt heerlijk in de hand, de combinatie van grijs/oranje is fraai en de functionaliteit is uitgebreid: twee analoge pookjes, vier actieknoppen (A, B, X, Y), een achtpunt-druktoets, twee triggers, twee schouderknoppen en nog eens drie extra knoppen aan de voorkant.

Daarnaast communiceren led-lampjes welke speler je bent (vier controllers zijn tegelijk te gebruiken) en wanneer je batterij bijna leeg is. Met twee AA-batterijen gaat de Stratus XL-controller volgens de meegeleverde informatie zo'n veertig uur mee, maar dat bleek in de praktijk toch ietsje minder.



Het is, net als bij de C.T.R.L.i, zoveel lekkerder om bijvoorbeeld een topper als Limbo te spelen met de Stratus XL dan wanneer je met je vingers loopt te hannesen op het aanraakscherm. De grap van de Stratus is dat je met één druk op de knop wisselt tussen Windows en Android, en dat je dit apparaatje dus ook prima kunt gebruiken voor een desktop-PC om je Steam games mee te spelen.

Deze controller is er overigens ook voor iOS, dus voor een tientje meer dan de C.T.R.L.i, is deze Stratus XL ook op dat gebied zeker het overwegen waard.

VANAF € 59,95 

# QUIZT JE DAT?

## DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

**Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!**

prijsvraag@powerunlimited.nl



**1** Wat zei directeur Iwata dat Nintendo nooit zou gaan maken?
- A) Mobile games
- B) Vrouwvriendelijke pornofilms
- C) Uncharted 5

**2** Wat deed Graddus eind 1995 stiekem op school?
- A) Hartjes tekenen in z'n agenda bij foto's van Britney Spears
- B) Pisang Ambon drinken
- C) Zich volproppen met negerzoenen en jodenkoeken

**3** Wat zou Bas graag willen worden?
- A) Nachtwaker
- B) Nachtzuster
- C) Nacht-DJ

**4** Ed schrok zich helemaal wild, want...?
- A) In z'n keuken stond Erica Terpstra met een droge worst in haar mond
- B) In z'n ijskast zat Jurjen met een rauwe vis in z'n mond.
- C) In z'n bed lag z'n vrouw met George Clooney in haar mond

**5** Wat is een zapper?
- A) Iemand die bij voorkeur seks bedrijft met een bolhoed op en slechts de rits van z'n broek open
- B) Iemand die tijdens tv-kijken constant switcht van zender
- C) Een Light Gun voor de Nes

**6** Welke uitspraak is van Inafune?
- A) Je kunt de wereld niet in je eentje redden
- B) Je kunt een scheet niet op een plank spijkeren.
- C) Je kan nu eenmaal niet door een draaideur skiën

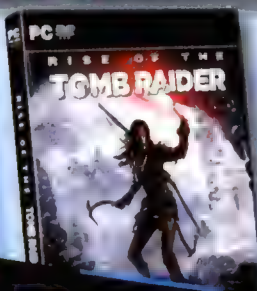
**DIT kun *jij* winnen!**

**Mail de juiste antwoorden naar:**

prijsvraag@powerunlimited.nl

**o.v.v. Quizt Je Dat? Vergeet niet je naam en adres te vermelden.**

**Alle antwoorden goed?**






## DAN MAAK JE KANS OP EEN SUPERDELUXE GAMING TOETSENBORD VAN LOGITECH T.W.V. 190 EURO!

## + DE PC-VERSIE VAN RISE OF THE TOMB RAIDER

PU 268 LIGT 22 MAART IN DE WINKELS

# SMORGASBORD

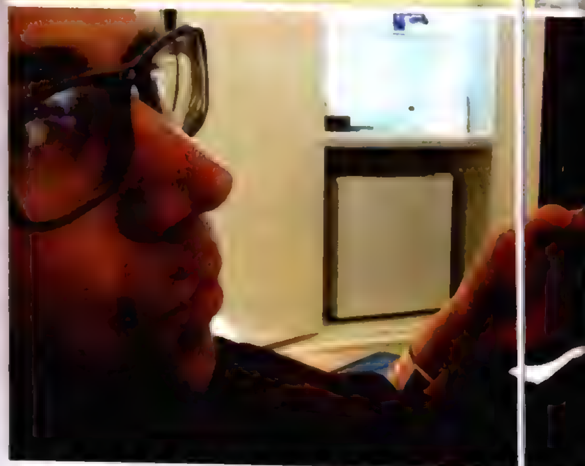
## VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- VERKENNEN JAN EN JURJEN BAKKER DE DARK ZONES VAN NEW YORK.
- LEEFT GRADDUS 48 UUR LANG ALS EEN HOLBEWONER... EN HOUDT HIJ EEN DAGBOEK BIJ.
- HEBBEN WE EEN DUBBELE DOSIS ZELDA; ZOWEL VOOR DE WII U ALS DE 3DS.
- IS DE EERSTE EPISODE VAN HITMAN EEN FEIT.
- CHECKEN WE DE ALLER-, ALLER-, ALLERSLECHTSTE GAMES ALLER TIJDEN!
- SPEELT NINO VOOR BOSWACHTER IN FIREWATCH.
- GEEFT ÉN INCASSEERT TJEERD KLAPPEN IN UFC2.

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

## THE CORNER OF SHAME

Onze meest schaamtevolle rubriek maakt een keiharde comeback met deze eigenlijk niet voor publicatie bedoelde foto. Het beeld kwam dan ook niet van Wouter zelf, maar meer vertellen we niet, want dat zou wel eens het einde van een relatie kunnen betekenen.
Verder commentaar lijkt ons ook overbodig, want elke hardcore gamer krijgt hier toch spontaan jeukende bulten van...



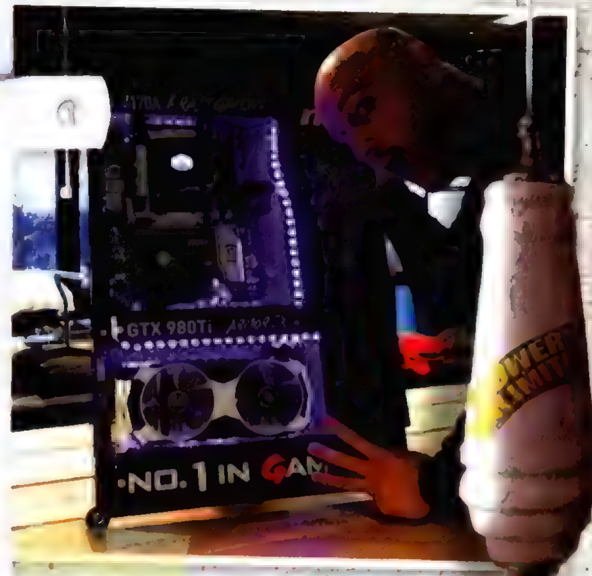
## POSEUR VAN DE MAAND

Kijk eens naar het gemak, de overtuiging, de bijna gespeelde nonchalance waarmee hier geposeerd wordt... het is weer een voorbeeld voor iedereen die ooit Poseur van de Maand wil worden.
Let ook vooral op de hints die Jan geeft over de Alan Wake serie. Jan symboliseert op zijn bekende, subtiele wijze dat deze game een aai over de bol verdient en je bij de strot grijpt. Tja, als je dit kan, dan ben je niet alleen Poseur van de Maand, maar ook Poseur van de Wake (ooooh, die is weer slecht...).




## MASTER RACE

*We kregen deze maand een über dikke custom made MSI PC in bruikleen met een GeForce GTX 980Ti Armor2X videokaart. Daar kan je dus een aardig potje Wordfeud op spelen! Natuurlijk hebben we ook genoten van een zooitje dikke games, en die open mond van Jan illustreert exact hoe we erbij zaten tijdens het spelen van o.a. The Witcher 3, GTA V en Star Wars Battlefront. Het maakte weer eens volkomen duidelijk waarom PC-gamers zo vaak spreken over The Master Race...*




## LEUKSTE NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT
## DIRT RALLY




Het is echt niet slim om met een bijrijder te racen die meer dan honderd kilo weegt.

BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

YOUTUBE.COM/ POWERUNLIMITEDTV



FACEBOOK.COM/ POWERUNLIMITED



TWITTER.COM/ POWERUNLIMITED



# SUPER PRIJSVRAAG

In samenwerking met Capcom Benelux mogen we deze maand een supertoffe life-size Street Fighter V kast weggeven. Het is een arcadekast, maar ook weer niet, want in deze custom made kastbehuizing moet je wel eerst een PS4 plaatsen om SF V te kunnen spelen alsof je in een speelhal bent.

Is dat nep? Nee, zeker weten van niet! Want niet alleen ziet het er ongelooflijk slick uit; als je deze kast wint, krijg je er ook nog eens een PlayStation 4 en de SF V game bij!

Wat moet je doen om deze superprijs te winnen?

Maak een foto van jezelf met deze PU, en neem daarbij een houding van een echte Street Fighter aan.

Stuur je pic op naar:
Prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. SF V PS4 Kast



# EET SMAKELIJK

Het was retekoud in Finland waar Jan uitgebreid kennismaakte met Quantum Break. Dat ie het van die game behoorlijk warm kreeg, heb je al kunnen lezen, maar ook voor de inwendige mens werd uitstekend gezorgd daar bij Remedy Entertainment.

In het artikel schreef Jan dat ie niet op reportage was voor Eigen Huis & Tuin, maar gezien deze foto's zou je haast denken dat ie op trip was voor Elle Eten of Jamie Magazine...













# COMPLETE DWAAS

Misschien hebben jullie het toffe item op PU.nl al gezien waarin Ed vermoedt dat aliens de aarde overgenomen hebben (The Ed Files). Trots liet Ed het filmpje aan vrouw en kinderen zien, in de verwachting dat het thuisfront diep onder de indruk zou zijn van z'n acteerprestaties.

Dat liep effe anders. Na het bekijken van 't filmpje viel er een lange stilte, waarna de vrouw van Ed verzuchtte: "waarom zie ik altijd een complete dwaas als jij iets voor PU op internet doet?" Ed wilde eerst nog ontkennen, maar iets zegt ons dat z'n vrouw best wel een punt heeft...





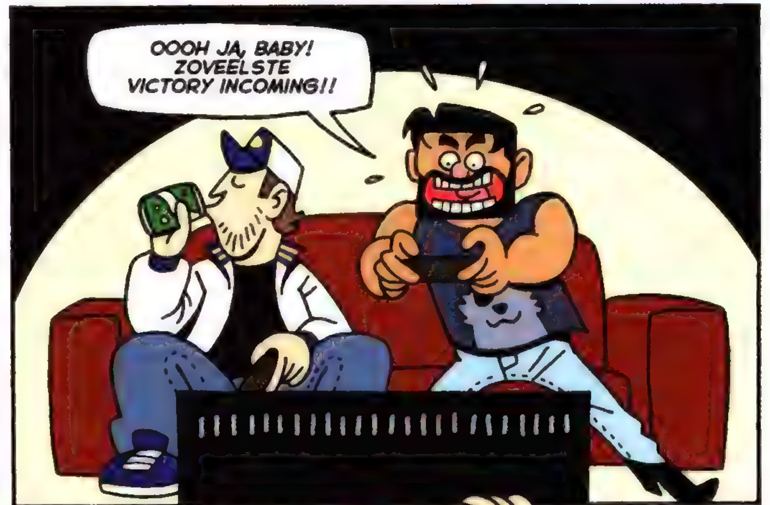





SAM, JIJ BENT NU VEEL TE LANG REGEREND STREET FIGHTERKONING VAN DE REDACTIE!
DAT VERANDERT VANDAAG!!
OH!
MAAR DAT KLINKT ALS EEN... JAWEL... EEN KEIHARDE UITDAGING!
HOEiii

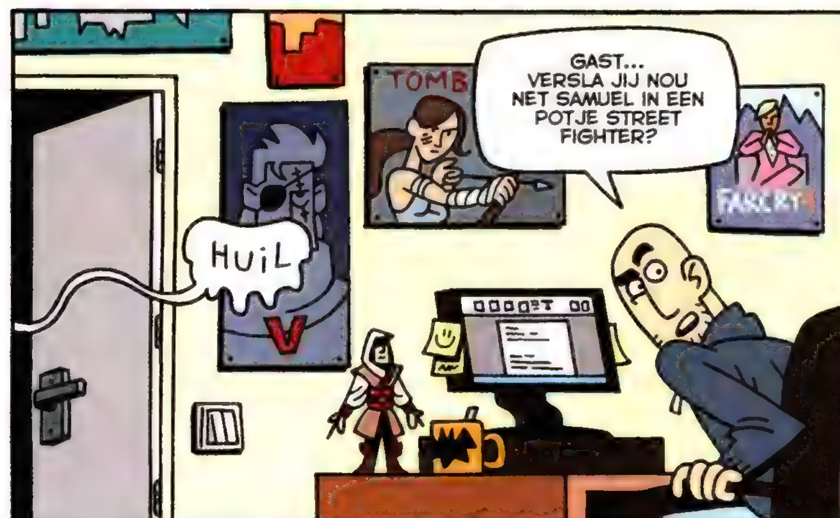

IK HEB EEN ONFEILBAAR SYSTEEM ONTWIKKELD WAARMEE IK NOOIT MEER VAN JE ZAL VERLIEZEN.
IK HOOR JE WEL BLAFFEN, HONDJE, MAAR GA JE OOK NOG BIJTEN?
BRENG HET.


OH MAN, DIT IS EEN WEGGEVERTJE. JE DOET NIET EENS MOEITE, DUDE!


OOOH JA, BABY! ZOVEELSTE VICTORY INCOMING!!


TEK


HADOOO
KÈN


HUiL
TOMB
GAST... VERSLA JIJ NOU NET SAMUEL IN EEN POTJE STREET FIGHTER?
FARCRY


JA MAN.
IK HEB EEN ONFEILBAAR SYSTEEM.
HOEiii

als naar je tegenstander toevliegen of het uitvoeren van de altijd stoere jutsu aanvallen. Uniek aan dit deel is onder andere het Leader Change systeem, wat inhoudt dat je je personage op bijna elk moment kunt inwisselen voor een van je twee ondersteunende teamleden. Dit is vooral handig in combinatie met de andere nieuwe features, zoals Armor Break, waarbij kleding vernield kan worden als er te veel schade wordt geïncasseerd. Vernielde kleding geeft je namelijk een lagere verdediging, maar ook een hogere aanvalskracht.


Eigenlijk is het gewoon de Japanse versie van Jaap en de bonenstaak.

## Awkward

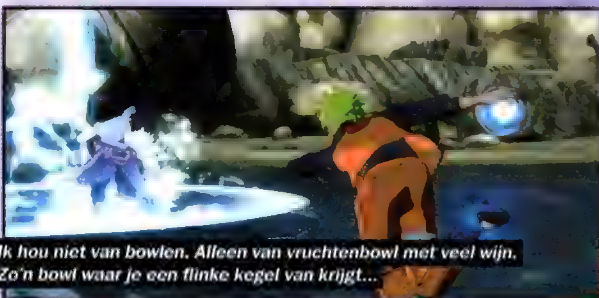
Voor een game die zo zwaar leunt op het beleven van de anime ervaring, is het wel

> **"Heerlijke nostalgische gevoelens die me uiteindelijk zelfs een traantje deden wegpinken."**

jammer om te zien dat het grootste deel van het verhaal verteld wordt door middel van stills in plaats van volledig geanimeerde filmpjes.
Ook de voice-acting laat soms wat te wensen over, met hier en daar wat awkward pauzes en inconsistente uitspraak.
Tevens weet de Adventure mode niet geheel te overtuigen. In deze modus kun je vrij rondlopen door de wereld van Naruto en missies aannemen, maar het geheel voelt bijzonder oppervlakkig, vooral vergeleken met bijvoorbeeld Naruto: The Broken Bond (zie kader).
Tenslotte kan ik een lichte teleurstelling ten opzichte van het vechtsysteem niet geheel onderdrukken, want na een uurtje of twintig beginnen de matches voorspelbaar te worden: je valt de tegenstander aan met standaard combo's, laadt je chakra op wanneer je de kans krijgt en spamt vervolgens je jutsu's wanneer je een opening ziet. De gameplay is diepgaander dan ik het laat klinken (en online zul je écht inventiever moeten spelen om te winnen), maar de waarheid is dat de singleplayer vrij makkelijk uitgespeeld kan worden met deze simpele tactiek.

## Afscheidsbrief

Maar, zoals ik al zei, deze game moet je niet kopen om je competitieve fix te krijgen; daarvoor kun je beter Street Fighter V halen. Nee, Ultimate Ninja Storm 4 koop je voor het ongekend prachtige spektakel dat het je voorschotelt, wat dankzij het achterlijk grote roster van meer dan honderd (!) speelbare personages ook nog eens voor ultieme fanservice zorgt.
Toegegeven, een deel van dat roster bestaat uit meerdere versies van dezelfde personages, maar dat maakt het niet minder indrukwekkend. Ultimate Ninja Storm 4 laat je immers vechten op muren, worstelen met demonen, strijden tegen ninjalegers en bergen verpulveren met gigantische energieballen. En dat alles met de mooiste cel shaded graphics die ik ooit heb gezien. Wat wil je nog meer?
Aangezien het verhaal van Naruto hiermee beëindigd is, is Ultimate Ninja Storm 4 het laatste deel in de Storm serie. Het is een passend en majestueus afscheid geworden. ✪


Ik hou niet van bowlen. Alleen van vruchtenbowl met veel wijn. Zo'n bowl waar je een flinke kegel van krijgt...



Drie hits? Altijd nog beter dan Los del Rio. Die hebben in hun hele bestaan maar één hit gehad met 'Macarena'.

**weetje - weetje**
Bijna alle personages zijn vanaf het begin speelbaar; slechts een handjevol moet via de singleplayer ontgrendeld worden, zoals personages uit de film Naruto: The Last.

**SCORE 82**

Wie niets met Naruto heeft, zal niet bekeerd worden door Ultimate Ninja Storm 4, mede omdat de gehele ervaring gericht is op de manga beleving. Maar als je daar niet vies van bent, is dit met gemak de beste (en mooiste) shōnen game ever!

SAMUEL



De twee singleplayer modi kunnen binnen een uur of twintig uitgespeeld worden, maar dan heb je nog vele extra's en de MP!

20+ UREN




**BASICS**
SHŌNEN ANIME
CYBERCONNECT2 / BANDAI NAMCO GAMES
1 SPELER / 2 ONLINE
OUT NOW

# NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA STORM 4

**Samuel vindt schreeuwende tienerjongens met veel te grote ogen véél toffer dan een 'superheld' in een vleermuispak. Dus als er een op anime gebaseerde game gereviewed moet worden, halen we natuurlijk die kleine dwaas met z'n veel te grote mond van stal.**

REVIEW | PS4 | XBOX ONE | PC


*Grove beharing op je rug, noemen ze ook weleens een tapijtje. En een tapijt is in het Engels dan weer een 'rug'...*

Jongens, wat is deze game mooi! Vooral de Story mode is om van te watertanden. Ultimate Ninja Storm 4 weet door middel van sterke belichting, particles, vloeiende animaties en prachtig kleurgebruik cel shading tot nieuwe hoogten te stuwen. Vooral tijdens de scènes waarbij de krachtige ninja's hun bijna goddelijke krachten op elkaar loslaten, weet het schouwspel de visuele kwaliteit van de anime soms zelfs te ontstijgen.

Ook stilistisch spat de game van je scherm af. Zo zijn de personages het ene moment ontzettend fijntjes en volledig in kleur getekend, maar worden ze tijdens dramatische close-ups juist afgebeeld met grove, schetsachtige zwarte lijnen op een volledig witte ondergrond om de intensiteit van hun haat te benadrukken. Bij vlagen adembenemend.

## Nostalgie

Het is niet geheel onverwacht dat CyberConnect2 (wederom) een visueel meesterwerk aflevert, want als hun cv iets bewijst, dan is het wel dat ze goed zijn in het maken van games die zich het best laten beschrijven als interactieve anime. Het is een studio die grootse verhalen wil vertellen, waarbij de gameplay voornamelijk dient om jou het gevoel te geven dat je daadwerkelijk deelneemt aan een anime (zoals ze ook lieten zien in het door mij bejubelde Asura's Wrath).

Balans en competitieve diepgang staan daarom begrijpelijk op een iets lager pitje, wat verklaart waarom zowel tijdens filmpjes als tijdens gevechten geregeld quick-time events verschijnen om de speler continu fysiek bij het drama te betrekken.

Ultimate Ninja Storm 4 is wat dat betreft niet anders, en focust zich voornamelijk op het vertellen hoe de Naruto manga eindigt. Het hoogtepunt van de game is dan ook deelnemen aan de Story mode en het uitspelen van de Fourth Great Ninja War.

Het eindgevecht van de modus, waarbij Naruto bloedend, schreeuwend en vechtend terugdenkt aan zijn begindagen (en ik die flashbacks daadwerkelijk te spelen kreeg!) zorgde daarom ook voor heerlijke nostalgische gevoelens die me uiteindelijk zelfs een traantje deden wegpinken.

## Teamwork

Denk echter niet dat de gameplay oppervlakkig is! Integendeel, als je alle verhaalelementen zou weghalen, dan nog zou er een verrassend diepgaande fight engine overblijven die op zichzelf al zeer vermakelijk is. Iedereen kan daarbij instappen, mede dankzij de simpele besturing: er is één knop voor combo's, één voor projectielen, één voor het gebruiken van chakra technieken en ééntje voor het springen. Door de chakra knop te combineren met de andere, kun je de meer flitsende acties gebruiken, zo-

## VIJF COMPLEET ANDERE TOFFE NARUTO GAMES!

**1 NARUTO SHIPPUDEN: CLASH OF NINJA REVOLUTION III (Wii - 2010)**
Een volwaardige 3D-fighter die bijna net zo competitief is als trouw aan de shōnen.
Met veertig speelbare personages en de meest geraffineerde versie van het Clash of Ninja vechtsysteem is dit de beste Naruto game als het je puur om het 1-op-1 matten gaat. De game kent dan ook tot op de dag van vandaag een behoorlijk levendige competitieve scene!



**2 NARUTO: THE BROKEN BOND (XBOX 360 - 2008)**
Een van de interessantste Naruto games is gemaakt door Ubisoft! The Broken Bond is namelijk een action-adventure met RPG-elementen, inclusief grote, open gebieden die verkend kunnen worden, een grotere nadruk op platformen en puzzels die opgelost moeten worden door slim gebruik van bijvoorbeeld jutsu's.

**3 JUMP ULTIMATE STARS (DS - 2006)**
Niet zozeer een Naruto game, aangezien deze Smash Bros.-achtige vechtgame een verzameling is van personages uit meer dan veertig bekende shōnen manga! Negen daarvan komen echter uit Naruto, wat wederom bewijst hoe groot de franchise is in mangaland.
Deze extreem vermakelijke hommage aan de Jump-shōnen is alleen uitgekomen in Japan, maar werd snel een van de meest geïmporteerde games voor de DS. Oh, wat was het gebrek aan regiocodering toch fijn!



**4 NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA IMPACT (PSP - 2011)**
Dynasty Warriors. maar dan in een Naruto-jasje. Dikke prima.

**5 NARUTO: POWERFUL SHIPPUDEN (3DS - 2013)**
Deze kleurrijke 2D-brawler is wellicht de luchtigste van alle Naruto games, wat meteen te zien is aan de schattige grafische stijl die ook bekend staat als 'chibi' (groot hoofd, klein lichaam).
De korte potjes zijn perfect voor de handheld, met gameplay die doet denken aan die van klassieke 16-bit brawlers. Simpel doch verslavend vermaak.





## WAAROM MOET IK NARUTO CHECKEN?



Naruto is een van de betere shōnen! Shōnen zijn manga en anime die gericht zijn op adolescente jongens, wat verklaart waarom ze vergeleken met andere anime genres relatief veel actie bevatten. En net als de andere grote shōnen (Dragon Ball, Bleach, One Piece, etc.) draait ook Naruto om typische thema's als 'ware vriendschap is belangrijk', 'hard werken is de sleutel tot succes' en 'opgeven is geen optie'.
Ondanks dit ogenschijnlijke gebrek aan originaliteit is Naruto toch mateloos populair, en dat is allemaal te danken aan de uitvoering van de twee series. Zo is de animatie stukken beter dan de gemiddelde shōnen, en dat zie je vooral in de spectaculaire vechtscènes. Daarnaast bestaan de actiescènes niet uit hersenloos spektakel, want zoals het ware ninja's betaamt, worden gevechten vaker gewonnen door strategisch inzicht dan door brute kracht. En het oppervlakkige spektakel dát er is, is adembenemend om te zien, mede dankzij de kleurrijke, vernietigende, over de top jutsu aanvallen die de ninja's kunnen uitvoeren.
Naruto moet het echter voornamelijk hebben van z'n geweldige character development. De cast van de twee series is immens, met meer hoofdpersonen, ondersteunende personages, antihelden en schurken dan een gemiddeld mens kan onthouden, en toch weet de franchise het gros van deze personages de aandacht en ontwikkeling te geven die ze verdienen. De personages voelen behoorlijk echt, door een combinatie van charisma, zwaktes, diepgang en groei, waarbij zelfs de meest demonische slechterik vaak nog een menselijke kant laat zien.
In het midden hiervan staat Naruto Uzumaki zelf, die je langzaam ziet uitgroeien van een onzeker, bang jongetje naar een krachtige, volwassen, gerespecteerde Hokage. Ja, als Breaking Bad universeel geprezen wordt voor z'n character development, dan verdient Naruto ook een pluim in z'n Japanse reet, hoor!

# MIJN PERSOONLIJKE SHŌNEN TIPS!

## 1 HUNTER X HUNTER (2011)

De twaalfjarige Gon Freecss besluit mee te doen aan het dodelijke Hunter examen, om hopelijk zelf een Hunter te worden en zo z'n vader te vinden. Hunters zijn zeer getalenteerde mensen (inclusief bovennatuurlijke eigenschappen) en doen gevaarlijke klussen als premiejagen.
Samen met z'n vrienden Killua, Kurapika en Leorio neemt Gon het als Hunter onder andere op tegen de dodelijke Phantom Troupe organisatie. De 2011-versie van deze anime is geprezen om z'n tempo, geweldige animatie, uiterst memorabele personages en verhaallijnen die de conventies van het shōnen genre weten te ontstijgen.



## 2 FULLMETAL ALCHEMIST: BROTHERHOOD

Wanneer de geliefde moeder van Edward en Alphonse sterft aan een mysterieuze ziekte, proberen de jongens alchemie te gebruiken om hun moeder weer tot leven te wekken. Deze poging gaat verschrikkelijk mis, waardoor Edward z'n been verliest en Alphonse volledig weggevaagd wordt. Edward weet uiteindelijk de ziel van z'n broer terug te roepen en hem samen te smelten met een groot ridderharnas. De broers besluiten vervolgens betere alchemisten te worden en de mythische Philosopher's Stone te vinden. Ze moeten het opnemen tegen de Humoncili: door alchemie gecreëerde wezens die de waarheid achter de Philosopher's Stone kennen.
Brotherhood is zeer trouw aan de manga waar het op gebaseerd is, en wordt zowel qua animatie als plot gezien als een van de beste anime aller tijden.



## 3 ONE-PUNCH MAN

Saitama is een superheld die zo krachtig is dat hij al zijn vijanden met slechts één stoot weet te verslaan. Ondanks zijn talent wordt hij door andere helden bestempeld als een nepperd, wat Saitama motiveert om zich te registreren bij het heldenregister in de hoop eindelijk z'n verdiende erkenning te krijgen.
One-Punch Man is een hilarische en tof getekende hommage aan (persiflage op) het shōnen genre. Het eerste seizoen van de anime is onlangs afgelopen.




## 4 KATANAGATARI

In het feodale Japan krijgt Togame de opdracht om twaalf legendarische zwaarden te vinden. De zwaardvechters die zij hiervoor ingeschakeld heeft, verraden haar echter allemaal. Als laatste redmiddel besluit ze de hulp in te roepen van Shichika, een zwaardvechter die zonder zwaard vecht en dus niet verleid kan worden door de wapens die hij voor Togame moet veroveren.
In tegenstelling tot de meeste shōnen anime, bestaat het memorabele Katanagatari uit slechts één seizoen van maar twaalf afleveringen, die ieder zo'n vijftig minuten duren.



## 5 DRAGON BALL SUPER

Deze nieuwe, vierde Dragon Ball serie gaat verder waar Dragon Ball en Dragon Ball Z gebleven waren en herschrijft het controversiële Dragon Ball GT dus volledig.
Super vertelt het verhaal van rivalen Goku en Vegeta, die besluiten om te trainen en net zo sterk te worden als goden. Tijdens hun avonturen moeten ze het onder andere opnemen tegen een uit de dood herrezen Freeza en het vechtersteam van Champa.
Dragon Ball Super wordt terecht bekritiseerd om z'n zeer matige animatie, maar bevat geweldige nieuwe personages, zoals Whis, de uiterst flamboyante rechterhand van Beerus. Plus, het is Dragon Ball; wie heeft daar géén zwak voor!? »



# EEN TIJDLOOS GOEDE FRANCHISE

# NARUTO



**Wie denkt dat Naruto games alleen leuk zijn voor fans van manga en anime... heeft stiekem wel een beetje gelijk. Maar dat is allesbehalve een kritiekpunt, want Naruto is een tijdloos goede franchise die iedereen een keer geprobeerd moet hebben! Wil je weten of Naruto jouw nieuwe verslaving wordt? Of gewoon weer effe herinnerd worden aan alle dingen die deze anime zo tof maken? Lees dan vooral verder! Dan ben je gelijk klaar om aan de slag te gaan met het geweldige Ultimate Ninja Storm 4.**

*SPOILERS*

## WAT IS NARUTO?

Naruto is een van de populairste en langstlopende shōnen anime. Hoofdpersoon is Naruto Uzumaki, een jonge ninja die de volgende Hokage (de sterkste shinobi van het dorpje Hidden Leaf) wil worden en de meest gerespecteerde ninja aller tijden.

Maar de weg ernaartoe is lastig, mede omdat Naruto door iedereen gewantrouwd wordt. Vlak voor zijn geboorte werd het dorp namelijk vrijwel volledig verwoest door een gigantische demoon: de Vos met de Negen Staarten. De toenmalige Hokage wist na een lang gevecht de demoon te stoppen door zichzelf op te offeren en de demoon te verzegelen in het lichaam van een pasgeboren jongetje. Dat jongetje is Naruto, en het feit dat hij ongewild als vat dient voor een krachtige demoon wordt hem niet in dank afgenomen.

Tijdens zijn ninjatraining laat Naruto echter zijn grote talenten zien, wat hem gaandeweg respect en vrienden oplevert. Samen met de koelbloedige Sasuke en de rozeharige Sakura, beleeft Naruto talloze avonturen die hem zowel een sterkere ninja als een beter persoon maken.

De helden leren tevens hun levensenergie (chakra) te versterken om bovennatuurlijke daden te verrichten, zoals rennen over water, en speciale ninjatechnieken genaamd jutsu (van het spuwen van vuur tot het creëren van schaduwklonen).

Naarmate Naruto en z'n vrienden volwassener worden en sterkere jutsu's leren, moeten ze hun dorp (en uiteindelijk de wereld) beschermen tegen dodelijke tegenstanders, zoals de slangachtige Orochimaru.

De eerste Naruto serie draait om al deze avonturen, tot het punt dat onze blonde hoofdpersoon uiteindelijk de kracht van de Vos met Negen Staarten leert temmen en zich eigen weet te maken.

*SPOILERS*

## WAT IS NARUTO SHIPPUDEN?

Shippuden is de tweede Naturo serie en gaat zo'n drie jaar na het einde van de eerste reeks verder. Halverwege de eerste serie is Sasuke namelijk verdwenen om verboden ninjatechnieken te leren bij Orochimaru én om wraak te nemen op z'n broer Hitachi.

In Shippuden zien we hoe Naruto nog altijd bezig is met het zoeken naar Sasuke in de hoop hem te redden van het duistere pad dat hij gekozen heeft. Tijdens deze zoektocht stuit Naruto op de gevaarlijkste dreiging die de ninjawereld ooit gezien heeft: de Akatsuki. Deze groepering bestaat uit de sterkste duistere shinobi ter wereld, en zij hebben het gemunt op alle ninja's die gastheren zijn voor krachtige demonen met staarten. De Vos met Negen Staarten is daar de negende van, en Naruto moet dus voorkomen dat de Akatsuki controle krijgt over de chakra van al deze demonen.



Deze gebeurtenissen culmineren in de Vierde Grote Ninja Oorlog, wanneer de leiders van alle vijf ninja naties besluiten het op te nemen tegen het ware brein achter de Akatsuki: de uit de dood herrezen Madara (zie screen). Madara wil de wereld domineren door met de chakra van alle negen demonen de ultieme demoon te manifesteren (de Tien-Staart) en de gehele mensheid in een oneindige nachtmerrie op te sluiten.

#267 PS3 • PS4 • XBOX 360 • XBOX ONE • Wii U • PC • iOS • ANDROID • PS VITA • 3DS • VR

# POWER UNLIMITED

ALLES OVER NARUTO + DE BESTE SHŌNEN

NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA STORM 4

CEL SHADING VAN ONGEKEND NIVEAU • EMOTIONELE FLASHBACKS • MEER DAN 100 SPEELBARE PERSONAGES • STORY MODE OM VAN TE WATERTANDEN • STILISTISCH ADEMBENEMEND • VERRASSEND DIEPGAANDE FIGHT ENGINE